PS3专辑

VOL.16

PS3 SPECIAL

STREET FIGHTER
TEKKEN
STREET FIGHTER X TEKKEN

PS3专辑

VOL.16 PS3 SPECIAL

封面设计：葛华栋　责任编辑：马　骏

[信息集结]

2 神机情报站

7 东山再起

9 PS3新作发售表

10 PSN近期下载推荐

12 问题小卖部

14 意料之外or情理之中——亚马逊蓝光销量TOP50

[特企集结]

风雨五载——PS3名将和他的百万大作们 25

北欧战神传——《战地》系列回忆录 38

[劲作集结]

46 杀手 赦免

50 污名

54 最终幻想ＸⅢ-2

56 战国BASARA 3 宴

58 忍者龙剑传3

60 格斗之王ＸⅢ

62 机动战士高达EXTREM VS.

64 圣斗士星矢战记

66 奖杯攻略

[攻略集结]

无尽传说 91

真・三国无双6 猛将传 123

超次元游戏 海王星 mk2 137

ICO&汪达与巨像合集 163

战国无双3 帝国 178

瑞奇与叮当 四位一体 186

战神 起源收藏版 199

抵抗3 221

健康游戏忠告 抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

神机情报站
NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

新闻透视
NEWS REVIEW
NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

欧债危机影响索尼业绩大跌

事件回放 由于欧债危机持续升级，以欧洲为最大市场的索尼受到强烈冲击，最近索尼向投资者发布了索尼集团收入可能再次大跌的预警。最近3个月欧元与日元的汇率已下跌11%，跌到了10年来的最低点，1欧元只能兑换102日元。因此索尼在欧洲的销售收入换算成日元之后大幅减少，而成本却没有同比例降低，所以索尼的盈利情况将受到强烈冲击。欧洲是索尼最大的市场，欧洲地区的销售收入占索尼总收入的21%，美国为20%，亚洲为18%。据测算，欧元兑换日元的汇率每下跌1日元，就会给索尼造成60亿日元的利润减收。今年欧元汇率的下跌将导致索尼全年销售收入比此前的预期减少7%。此前索尼曾于7月份预测其全年运营利润将达到2000亿日元，但是当时假定的是欧元与日元的汇率为1:115。SCE还公布了一组PS3的相关数据：自从2006年底发售以来，PS3累计销量已经突破5000万台。到2011年7月底，PSN总共提供了超过6万种内容，在全球推出了超过2498款PS3游戏，PS Store提供下载的PS3游戏超过3100款，其中包括120多款对应3D的游戏，以及超过200款支持PS Move的游戏。

背景解析 欧洲是目前PS3最大的市场所在，而且在其全球市场中所占的比重正不断提高。PS3在欧洲已顺利成为最畅销的主机，遥遥领先于X360。可惜欧元的不断贬值大大削弱了PS3在欧洲的出色表现。不过比起索尼，任天堂与佳能在欧债危机中受到的冲击更大，任天堂有41%的收入来自欧洲。相比之下，由于韩元持续贬值，三星等韩国企业正鲸吞日系巨头的市场份额，今年以来韩元兑换欧元的汇率下跌了5.7%。

刷新纪录！《战地3》首发出货突破1000万

事件回放 在《战地3》发售之后，EA召开了第二财季（7~9月）的财报说明会，虽然《战地3》并不属于该财季发售的游戏，但是如此利好消息，EA怎会错过吹嘘一番的机会？EA宣布《战地3》首发出货量超过1000万套，成为EA有史以来首发出货量最高的游戏，不仅如此，由于游戏极为畅销，目前零售商已经在催促EA尽快补货。

在第二财季，EA 的销售收入同比增长了 13.3%，达到 7.15 亿美元。但是因为研发成本飙升以及为秋冬商战投入了大量的营销预算，因此出现了 3.4 亿美元的净亏损。在这个财季，表现最出色的是 EA Sports,《FIFA12》出货量已经超过 800 万套，实际销售 500 万套。EA 表示这是该系列有史以来最快的销售速度。随着年末黄金商季的到来，该作销量将会再创新高。去年的《FIFA11》目前全平台累计销量已经超过了 1600 万套。此外《战地 恶人连 2》累计出货量已经逼近 1100 万套。

EA 的网络发行业务也有出色表现，EA 首席运营官彼得 · 摩尔表示，今年 EA 在网络发行方面预计将会实现超过 10 亿美元的销售业绩。EA 的新网络发行平台 Origin 已经有超过 600 万用户。对于目前《战地3》遭遇的网络问题，EA Labels 总裁 Frank Gibeau 表示，《战地 3》的首发规模之大前所未有，联机人数之多超出了 EA 服务器的容量，因此导致了问题的出现，不过 EA 已经在全力解决，到欧版发售时应该就能消除问题。由于《战地 3》的销量超出预期，EA 大幅调高了全年的业绩预期，预计本财年销售收入将会达到 40.5 ~ 42 亿美元。

背景解析 《战地3》的炒作从年初一直持续到发售，大半年的时间里一直是业界焦点，如今顺利发售，首发数量超出了所有人的预期。之前分析家普遍认为，《战地3》今年内销售将会是800万套。而目前看来，首批发货的1000万套应该会在年内卖完。未来的累计销量将会是一个非常恐怖的数字。尽管如此，对《战地3》失望的也大有人在。因为该作一直主要是用PC版来进行宣传，而PS3版与之前公布的PC版相比确实有较大差距，游戏的单人模式也不尽如人意。不过如果你是一个FPS玩家，《战地3》仍然是你今年绝对不能错过的游戏。

SCE第一方工作室正开发PS4游戏

事件回放 据英国《Develop》杂志报道，索尼第一方团队已经在进行PS4游戏的初期研发工作，而且有多个团队即将进入游戏的大规模开发阶段。目前索尼旗下有16个工作室，报道中并未指出哪些工作室已经在开发PS4游戏，其中也提及，PS4的技术规格尚未确定。游戏开发团队之所以这么早就投入软件开发工作，是因为索尼希望游戏开发人员更多地介入到主机研发过程之中，就像任天堂一样。

背景解析 今年5月索尼发布了上一财年的财报，其中“研发成本”一项开支骤增，索尼表示这是因为“未来新主机”正在开发中，他所指的可能不止是PSV，还包括了PS4。不管怎样，PS4已经在开发中应该是确有其事，不过究竟处于哪一个开发阶段就不好说了，多数分析家认为PS4将于2014年上市。

《最终幻想XIV》采用新引擎全面改造

事件回放 面对广遭恶评的《最终幻想XIV》，Square Enix投入了250人的超大规模团队正在对游戏进行彻底改造，这就是使用新引擎开发的《最终幻想XIV 2.0版》，今后的PS3版将会以该版本为基础，预定于2012年11月公测，2013年1月上市。

《最终幻想 XIV 2.0 版》将会完全改头换面，原作的大部分地图将会被重新设计，那些千篇一律的场景将不复存在。本作使用的是全新游戏引擎，画面会给人很不一样的感觉，而且会采用全新服务器，带给玩家更完美流畅的游戏体验。制作人吉田直树强调，新引擎特别加强了对 PS3 的优化。本作的组队系统和用户界面全部重新设计，本作所有基本系统的改造预计将于 2012 年 4 月之前完成。

背景解析 PC版《最终幻想XIV》因水准低劣，已经给Square Enix造成巨大的损失，和田洋一承认本作“极大地伤害了《最终幻想》的品牌价值”。要让一个已经完败的游戏获得重生，比投放一款新作还要困难，但是为了挽回玩家对《FF》的信心，SE决定不惜一切代价对《最终幻想XIV》进行改造。250人的团队规模已经达到过去《最终幻想》正统续作的开发规模，而且开发周期还达到了两年时间，也就是说，《最终幻想XIV》相当于是一款完全重新制作的新作。

索尼聘国土安全部官员保卫PSN

事件回放 为了杜绝PSN黑客事件再度发生，索尼设立了一个“首席信息官”的职务，担任此职位的人来头不小——他是美国国土安全部的网络安全中心主管Philip Reitinger，此前他还曾在美国国防部和微软任职。尽管如此，之后不久PSN还是出了问题。9月21日，PSN突然因未知的技术问题而下线，SCE美国与欧洲分公司立即做出回应，不到一天，PSN即恢复正常。显然目前PSN网络安全性已经大大提高。

背景解析 今年4月，PSN被黑客攻破，给索尼造成了数亿美元的巨大损失。对于正在持续亏损中的索尼，这真是令人同情的无妄之灾。索尼毕竟不是微软那样的IT巨头，在网络方面还是经验不足。不过经历了这次惨痛教训之后，相信索尼不会再犯第二次疏忽。

日本游戏大赏PS3作品数提升

事件回放 作为每年TGS惯例的“日本游戏大赏”颁奖礼，于9月15日召开。今年“日本游戏大赏2011”的评选范围为2010年4月1日至3月31日在日本发售的1426款游戏，通过玩家的投票得出入围名单，最终由“选考委员会”评出获奖者。

今年的大赏获得者是《怪物猎人携带版3rd》，“经济产业大臣奖”获得者则是《口袋妖怪》制作人石原恒和。《口袋妖怪 心金·魂银》因为在海外的出色销量而获得“全球奖”，而《口袋妖怪 黑·白》以 1151 万套的销量当之无愧地获得“最畅销奖”。《COD 黑暗行动》因为在日本获得出色销量而获得“全球奖”的“海外作品奖”。其他获得优秀奖的作品包括《Wii Party》、《英雄传说 零之轨迹》、《凯瑟琳》、《GT 赛车 5》、《超级马里奥银河 2》、《异度之刃》、《大金刚归来》、《二之国》、《潜龙谍影 和平行者》。

同样按照惯例，在展会最后一天举办了“日本游戏大赏 2011 未来作品部门”的颁奖礼。其评选范围是 TGS 会场内展出的游戏，由观众评选得出入围者，再经过评委评出最终奖项。今年的参评游戏有 206 款，最终 11 款入围，其中《怪物猎人 3G》以压倒性的得票数获得大奖。其他作品包括《阿修罗之怒》、《龙之信条》、《英雄传说 碧之轨迹》、《机动战士高达 极限对决》、《二进制领域》、《战地 3》、《最终幻想 XIII-2》、《最终幻想 零式》、《梦幻之星 Online2》。

背景解析 由于近年来日本游戏产业以掌机为主，因此每年日本游戏大赏的获得者大部分为掌机，不过今年PS3游戏数量明显增加。作为新作人气重要指标的“日本游戏大赏2011 未来作品部门”里，PS3游戏占了一半，随着日系PS3游戏的成熟，今后这一趋势会更加明显。

NBGI借《无尽传说》登上日本游戏软件商榜首

事件回放 《FAMI通》最近发布了2011上半财年（2011年3月28日至9月25日）的日本游戏产业统计数据。过去长踞日本游戏厂商软件销售额榜首的任天堂本次业绩大幅滑落，将榜首位置拱手让给了NBGI。上半财年，NBGI在日本的游戏销售额为178亿日元，占18%的市场份额。去年同期NBGI的销售收入为118.4亿日元。今年排名第二的任天堂，销售额为149.5亿日元，而去年同期是215亿日元。按照厂商排列，随后依次为Konami、Capcom、Square Enix、SEGA、Level-5、Koei Tecmo、SCEJ、Pokemon、Atlus、FromSoftware等。

NBGI 销售额超越任天堂的主要原因是《无尽传说》的大热卖。由于上半财年日本缺乏大作，PS3 的《无尽传说》意外站上了销量榜首，为 59.1 万套。由于该作的热卖超出预期，目前 NBGI 已经将全年收入预期上调。另外，在上半财年 NBGI 也占据了 PS3 和 PSP 软件市场的最大份额。

背景解析 PS系势力正在全球范围内全面击败任天堂系，不仅PS3成为当前最畅销的主机，及时将业务重心转向PS3的软件商们也鸡犬升天。《无尽传说》的表现确实值得NBGI扬眉吐气，更说明了PS3才是《传说》玩家的民心所向。不过SCEJ在日本的软件销量排名未免太低了一些，这么多年来，SCEJ在PS3上的表现还比不上绝大多数第三方，这实在是令人失望。难道这是索尼为了给第三方创造更好的盈利机会而故意弱化第一方的存在感?

索尼集团全资收购索爱

事件回放 10月27日，索尼集团宣布以10.5亿欧元从爱立信手中收购其所持索尼爱立信公司的一半股权，从此将索爱变成索尼集团旗下的全资子公司。索尼与爱立信各出资一半，以平等关系共同经营索爱的十年历程就此终结。索尼CEO霍华德·斯金格说：“通过此次并购，我们将可以更快更广泛地为消费者提供智能手机、笔记本电脑、平板电脑和电视机，这些产品完美互联，开启网络娱乐新时代。”显然，投资者对此次并购非常看好，消息公布之后，索尼股价大涨了7%。

背景解析 索尼集团与索爱之间一向独立运作，不过近来二者的业务交叉越来越多，最近一次合作的成果就是能玩PS游戏的Xperia Play智能手机。索尼全资收购索爱的目的，是整合手机和平板电脑业务，这样可以降低业务运作与开发成本。不过此前资本市场对此并不看好，消息传出后索尼的股价下跌了4%。这次实际收购后反而股价大涨，可能是因为10.5亿欧元的收购价低于人们的预期，索尼集团也许是捡到了个大便宜。

名越稔洋透露《如龙5》初步细节

事件回放 《如龙》制作人名越稔洋最近在NicoNico视频网站上举办了网络直播，透露了关于《如龙5》的一些细节。本作将发生在神室町和另外一座城市，目前的备选城市包括札幌、名古屋、大阪和福冈。游戏仍处于较为初期的开发阶段，是否会像过去那样举办夜总会小姐演员的试镜并未决定，是采用单主角还是多主角的故事结构尚未透露。不过可以肯定会有桐生一马，他说桐生一马对于《如龙》来说，就像任天堂的马里奥一样，是必不可少的角色。另外名越稔洋很有兴趣制作一个类似于“零章”的前传作品。最后，名越稔洋透露了自己的小嗜好，比如最喜欢的蔬菜是西红柿、而且喜欢和他的猫一起睡，他还是一个卡拉OK高手。

背景解析 今年8月底，世嘉成立了如龙工作室，由名越稔洋掌管，今后将成为世嘉的一个王牌开发团队。成立该工作室之后，名越稔洋将会有更高的自由决策权。世嘉将名越稔洋培养成国际王牌制作人的目标也很明显，最近还特别为他拍摄了一组很有黑社会老大风范的“个人写真”。总而言之，世嘉的目标就是让名越稔洋成为小岛秀夫那样的世界级名制作人，因此《如龙5》相信也会更加国际化。

新品亮相 GAME DEBUT

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

横行霸道V

发行商： Rockstar **发售日：** 未定

《GTAV》将发生在洛杉矶的传闻已出现多时，最近终于有可靠消息证实本作将会发生在虚拟的洛杉矶，而且将会从多个主角的多条线索展开，同时本作的标题 LOGO 也已经确定。Rockstar 对洛杉矶非常熟悉，《GTA 圣安德里亚斯》的很大一部分地区就是根据洛杉矶制作的，《黑色洛城》、《午夜俱乐部》等也都是以洛杉矶为舞台。作为打上“5”这个序号的系列正统续作，本作与《GTA III》、《GTA IV》一样，将会是一个对系列有重大革新意义的作品。

暴力辛迪加

发行商： EA　**发售日：** 未定

《暴力辛迪加》(Syndicate)是著名的牛蛙工作室在1993年推出的一款PC游戏，目前《星际传奇》开发商Starbreeze正在将该作改造成FPS。故事发生在2069年，那时的世界不再由政客们掌管，而是变成由一些大公司控制不同的地区，这些大公司就叫“辛迪加”。在这个未来世界里，消费电子产品不复存在，人类在身体里植入了“神经芯片”，可以直接访问网络世界。那时商业变成了战争，战士们通过生物工程和芯片改造进行强化。玩家扮演的是Eurocorp的特工Miles Kilo，利用芯片改造，他拥有看穿墙壁、放慢时间等能力，与《杀出重围 人类革命》有些相似。本作有9大任务，都是对原作的任务进行改造，并且支持在线4人合作模式。

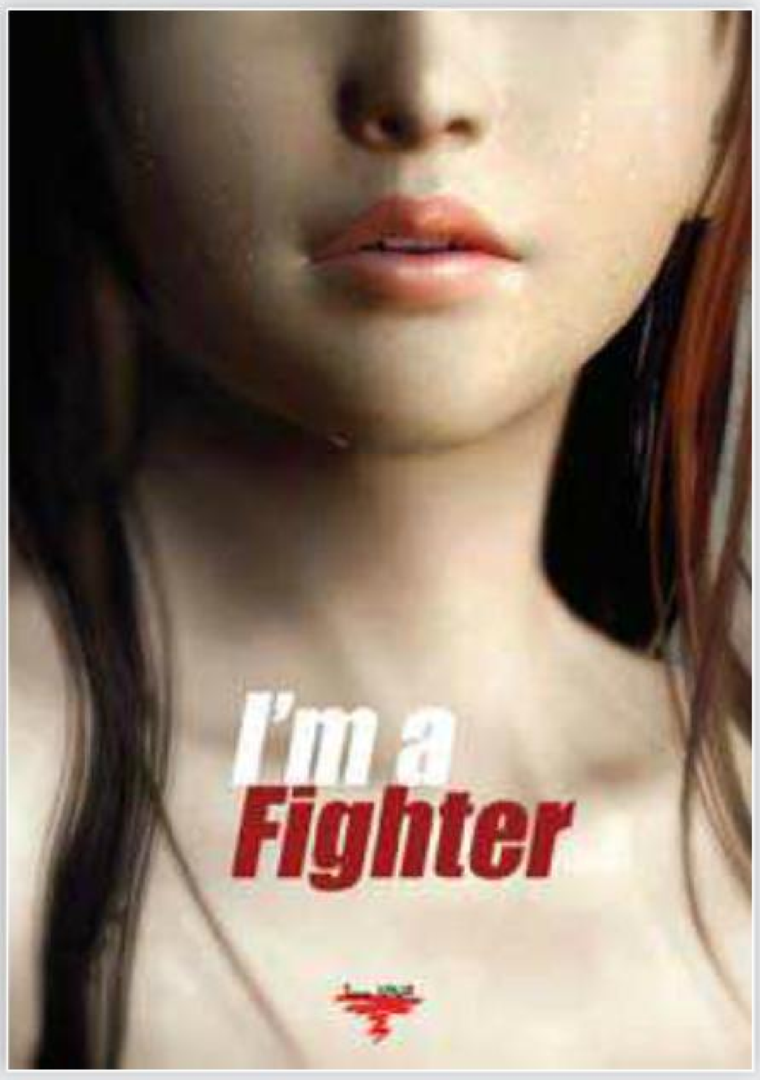
最终幻想X 高清版

发行商： Square Enix　**发售日：** 未定

今年东京游戏展期间，Square Enix没有展出备受关注的《最终幻想Versus XIII》，但是为PS3玩家们带来了另外一个惊喜——《最终幻想X》将以高清化的形态登陆PS3和PSV！本作是庆祝游戏诞生十周年的纪念作品，借高清化的热潮，以崭新的高清画面让玩家重拾感动！

死或生5

发行商： Koei Tecmo
发售日： 2012年



Koei Tecmo在今年的东京游戏展期间正式公布了《死或生5》。Team Ninja的早矢氏洋介表示，《死或生5》的游戏类型是所谓的“格斗娱乐”，与普通格斗游戏将会有很大的不同。他认为在《街头霸王2》时代的格斗游戏拥有同时期最华丽的游戏画面，不仅游戏性强，而且有很强的观赏性。但是如今的格斗游戏在观赏性方面已经不如其他游戏了。《死或生5》的目的就是要重新为格斗游戏赋予观赏性。早矢氏洋介认为过去的《死或生》游戏在场景破坏效果方面还是不够强，而《死或生5》将会出现整个格斗舞台完全破坏的震撼场面，与场景的互动性也会更强。

死亡空间3

发行商： EA
发售日： 未定

最近《死亡空间3》的可靠消息终于浮现。据称本作并非发生在太空船上，而是以一颗冰天雪地的星球为舞台，游戏的主色调将从黑色变成白色！在游戏初期，Isaac在飞船的指挥中心与船长交谈，此行的任务是到Tau Volantis星球营救一名女子，并将其带回火星，但是飞船因故坠毁。接着Isaac朝远处一座废弃的中转站前进，躲避暴风雪。在那里，他发现了一个身受重伤的幸存者，据他所说，还有其他幸存者坠落到其他地点，其中就包括系列的重要人物Ellie。于是Isaac穿上防雪服，走入了暴风雪。之后Isaac将与Ellie碰头，还会遇上新角色Jennifer。本作中的敌人将会有“蜂群般的思维方式”。而Isaac将会精神分裂，产生一个“影之Isaac”，不断困扰着他。比如，当Isaac掉到一个隧道里，影之Isaac就会嘲笑Isaac是个笨蛋，二者之间将会经常争吵不停。

I Am Alive

发行商： Ubisoft
发售日： 2011年冬季

曾备受关注的育碧主视点生存游戏《I Am Alive》目前终于确认将会以下载游戏的方式在PSN上推出，负责开发本作的其实是育碧上海工作室。游戏讲述一个普通男子在一场突如其来的大灾难中失去了妻子与女儿。他回到了家乡Haventon，一年后这座城市沦为废墟，居民们为了生存什么事都做得出来。在游戏中，玩家不仅要与敌人战斗，还要与危机四伏的环境抗争。爬到建筑物的顶部可以找到关键物品。游戏中会有不少暴力成分，比如割喉、将敌人刺穿等。

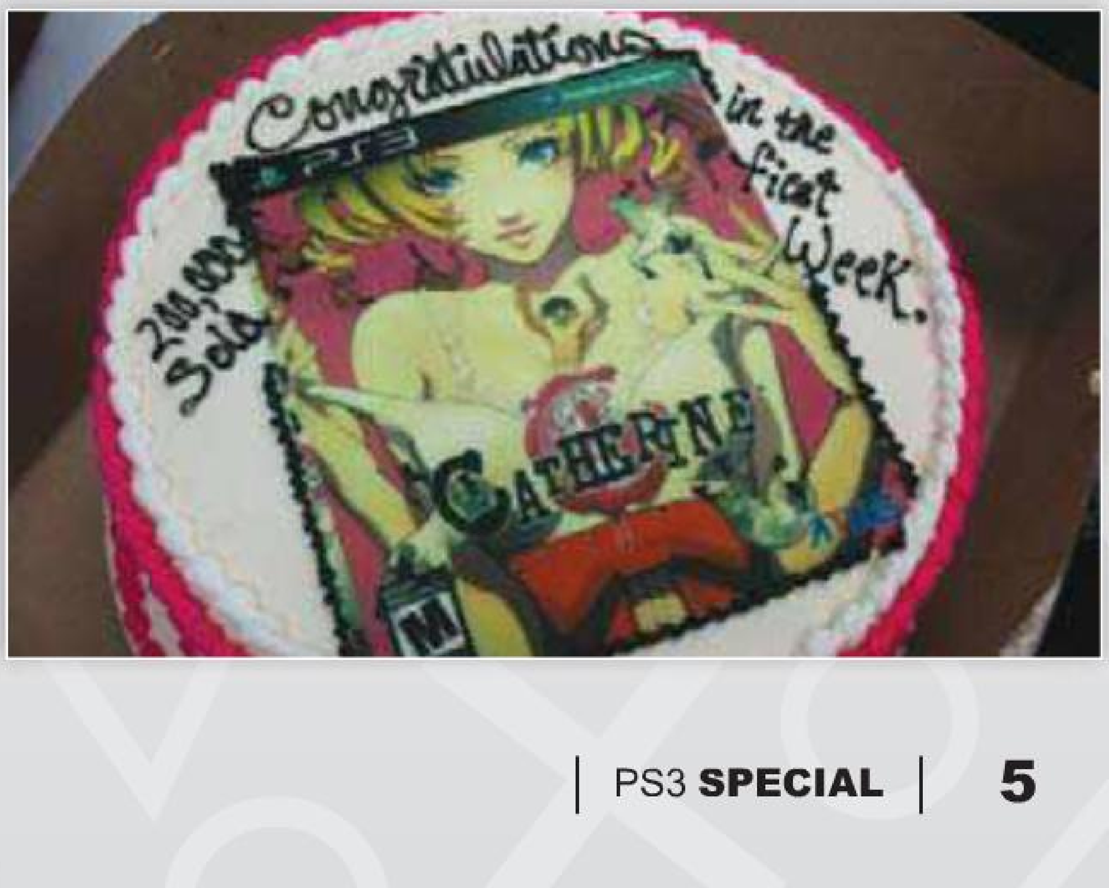
新闻大杂烩 VARIETY NEWS

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

数字串烧

2200万 Take-Two总裁Strauss Zelnick宣布《GTAIV》累计出货量已经达到2200万套，“《GTA》系列”总出货量达1.14亿套。系列最畅销的是PS2的《GTA圣安德里亚斯》，该作累计出货量已经达到2750万套。另外Take-Two也公布了其他重要作品的出货量，其中《荒野大救赎》累计出货量已达1250万套，《边境之地》出货450万套，“《生化奇兵》系列”出货900万套。

50万 Atlus母公司Index宣布《凯瑟琳》累计销量已突破50万套，其中海外23万，日本26万。此外，“《女神异闻录》系列”已经在日本销售了165万套。不过在截至2011年8月31日的上个财年里，Index销售额为229.3亿日元，同比降低34%，亏损额则从73.8亿日元减少到45亿日元。



460万 华纳兄弟互动娱乐（WBIE）宣布，Rocksteady 开发的《蝙蝠侠 阿克汉姆城》首周出货量突破 460 万套。虽然本作出货量已经超过了前作的总销量，但是与 2008 年《乐高蝙蝠侠》700 万套的销量相比还有一定的差距。低价、低龄向的游戏果然不容小觑。

222668 东京游戏展主办方 CESA 宣布，TGS2011 的观众人数创造了历史新高，4 天内总共达到 222668 人次。其中在公众开放日的 17 日和 18 日两天分别有 86251 人次和 83744 人次，都是历史上最高的单日观众人次。而 15、16 两天的商业开放日观众人次分别为 25631 人和 27042 人。

流言蜚语

索尼拍摄《刺客信条》？

据美国《综艺》杂志报道，育碧的《刺客信条》将会被拍成电影，由索尼电影出品发行。据称，在最近几个月里，育碧面向多家电影公司进行了《刺客信条》电影版的版权竞拍，最后剩下环球与索尼电影进行角逐。索尼电影之所以最后胜出，是因为他们同意让育碧对电影的制作过程有更大的控制权。目前索尼电影与育碧之间已经在进行最后细节的磋商。

《毁灭战士4》搁浅?

据美国 Kotaku 网站报道，由于《狂暴》上市后，销量与业界评价都没有达到预期，最近 id Software 与其母公司 Bethesda Softworks 召开了会议，决定将其正在制作中的《毁灭战士 4》无限期推迟。知情人士称，Bethesda 和 ZeniMax 的高层看到《狂暴》存在的问题,以及各种评论之后，对于 id 的项目管理产生了怀疑，因而做出将《毁灭战士 4》暂时搁置的决定。对此 id 方面的 Pete Hines 说：“《毁灭战士 4》都还没公布呢，对于这种没公布的游戏我们不予置评。”《毁灭战士 4》其实在 2008 年已经公布，但是迄今为止确实没有公开任何实际消息。

《GT赛车5》成本超百亿?

世界上开发成本最高的游戏可能不是《GTAIV》，也不是《现代战争 3》，而是《GT 赛车 5》。最近有传闻说，《GT 赛车 5》发售时，总计开发成本已经达到 85 亿日元。在游戏发售之后，Polyphony Digital 仍在进行各种更新内容的制作，到现在，该作的累计开发成本已经突破 100 亿日元，成为游戏史上成本最高的作品。不过这些数字目前并未得到官方承认。

神机短消息

■“水花蓝”与“深红”两种新颜色PS3将于11月17日在日本发售，这两款型号均为320GB硬盘，定价为29980日元。SCEJ表示，所谓“水花蓝”是要让玩家联想到海面上的浪花，给人清爽的感觉。而深红版则是代表太阳与火焰。

■Konami宣布“《终极地带》系列”将以高清合集的方式登陆PS3/PSV，收录PS2的一二两作，预定于2012年发售。小岛秀夫还表示他有意开发《终极地带》的续作。

■Square Enix表示，原本为PS3/X360跨平台、后来变成X360独占的《最后的神迹》，已经确定会推出PS3版。

■为了宣传《未知海域3》，索尼重金请到了《印第安纳琼斯》主演哈里森·福特出演电视广告，12月发售的PSV版《未知海域 黄金深渊》电视广告也由他出演。

■Quantic Dreams创始人兼欧洲游戏开发者联盟会长Guillaume de Fondaumiere表示，二手游戏已经给《暴雨》造成了500～1000万欧元的损失。

■THQ宣布《家园前线》的开发商Kaos工作室已经被关闭，续作将由德国Crytek公司的英国诺丁汉工作室开发，使用CryEngine打造，预计2013年4月至2014年3月之间发售。

■《刺客信条 启示录》制作人Alexandre Amacio透露，埃泰尔和Ezio的故事将会在本作中完结，但是真正的系列完结篇将会是明年12月之前推出的Desmond大结局篇。而在此之后，《刺客信条》可能会以新的方式继续下去。

■SCE美国分公司日前宣布，其总部将从福斯特城搬到1英里外的San Mateo，新总部的面积超过4万平方米，可以满足SCEA长期的业务需要与发展计划。

■由Infinity Ward核心制作人员成立的Respawn日前透露，他们的首款新作即将公布。该公司创始人Vince Zampella表示，目前Respawn已经有60名员工，新作设定已经确立，各方面都已准备就绪。

■首款打上“PlayStation”商标的3D电视机原定于9月份发售，在无故延期后，目前索尼宣布这款电视将于11月13日发售，定价仍为500美元。

■SCE香港分公司于10月12日宣布，《最终幻想XIII-2》中英文合版将于2012年1月31日发售，售价未定。

■Capcom正式公布了《鬼泣 高清合集》，本作将收录PS2上的3款《鬼泣》，将画面高清化之后，以40美元的价格发售，预定于2012年春季上市。

■Activision旗下的Sledgehammer工作室日前透露，正在开发中的《COD》第三人称视点动作冒险版新作可能会被取消，此前有传闻说本作的副标题是“血猎”（Bloodhunt）。

■《黑色洛城》开发商Team Bondi目前正处于破产清算阶段，据相关文件显示，Team Bondi目前还欠140万澳元（约137万美元）的工资没有发给开发人员，其中包括30名Team Bondi员工，他们被拖欠的薪水分别为1.9万到10万澳元不等。此外Team Bondi还拖欠《黑色洛城》动作扫描技术开发商Depth Analysis共14.5万澳元。

■索尼曾宣布《战地3》的PS3版将会免费赠送《战地1943》，但是最近该作已经上市，而游戏光碟里却没有《战地1943》。对此EA方面解释说：“为了弥补《战地1943》的缺席，EA已决定《战地3》的所有资料片都将率先提供给PS3用户。”此前EA宣布今后《战地3》的所有新地图包都将先推出PS3版，比X360和PC版提前一个星期。

■李冰冰最近在自己的微博透露，她将会出演电影版《生化危机5》的Ada Wang。

文 Lancer 美编 一刀

本代主机之战的地域差别正日益明显。Wii 的泡沫破灭之后，X360 已稳坐美国主机销量榜首，与 PS3 之间的差距有扩大之势，目前美国的 X360 平均周销量是 PS3 的 1.7 倍左右。而在欧洲则是恰恰相反，欧洲的 PS3 销量比起 X360 领先幅度越来越大，目前的周销量也大约是 X360 的 1.7 倍左右。综合计算欧美两地的两部主机平均销量，你会惊讶地发现二者处于极为接近的水平，几乎是难分高下。于是三大主要市场中占最小规模的日本，竟成为决胜的关键。PS3 在日本的绝对领先优势使其在当前稳坐全球主机销量榜的头把交椅，在 9 月和 10 月份都遥遥领先于其他主机。目前 PS3 与 X360 的累计销量差距已缩小到 280 万台，照此趋势推算，PS3 累计销量将在明年内超越 X360，并且有望最终超越 Wii，成为本次主机战争的最终胜者。而即便如此，这也是一场伤痕累累的胜利，索尼丢掉了 PS2 时代一强皆弱的显赫地位，损失了数十亿美元。于是在 PS3 即将迎来 5 周年之时，“索尼将率先推出 PS4 以图东山再起”的传闻开始浮出水面……

东山再起

PS4疑云

这也隐约表明PS4可能将走出机能进化的泥沼

CRITICISM OF PLAYSTATION 3

今年 3 月初，有消息指索尼已暂时中止与 IBM 合作的 PS4 研发项目，原因是研发成本太高，而索尼的财务状况持续恶化。索尼高层希望 SCE 以更为经济的方式进行 PS3 的硬件更新——比如推出一个增加新功能的新机型。这与一个月前平井一夫所说：“我们目前不考虑 PS4”的官方论调完全吻合。但是两个多月后，索尼首席财务官加藤优暗示索尼已经为研发 PS4 而划拨了预算。接着 SCE 全球工作室总裁吉田修平出面辟谣，表示“目前没有推出 PS4 的打算”。吉田修平的措辞很有任天堂色彩，他说：“只要我们的开发者能做出让消费者更兴奋的新体验，我看就没必要转换到次世代。”

索尼官方三番五次的辟谣无法扑灭业界对 PS4 的揣测，最近英国《Develop》杂志报道，索尼第一方工作室已经在策划 PS4 游戏，只待高层审核通过，这些游戏就能从预开发阶段进入实际制作阶段。PS4 很可能会在 X360 之前问世。

媒体如此热衷于打探镜花水月般的次世代主机传闻，从根源上说，大概是因为五年周期的主机换代观念在业界根深蒂固，当 PS3 即将迎来 5 岁生日，在 5 年周期的生物钟作祟之下，各方人士难免为次世代而躁动。笔者相信，SCE WWS 下属工作室已开始参与 PS4 开发一说不假。早在 2007 年平井一夫取代久多良木健成为 SCE 社长后，立即提出 SCE 全球工作室应参与今后的主机开发，他要求在主机开发的初期阶段，每一场关于新主机规划的会议都必须有游戏软件开发人员出席。但目前 PS4 应该是仅处于初期概念论证阶段，莫说是硬件规格，主机该朝哪个方向进化恐怕都未有定论。若是在久多良木健时代，游戏开发人员参与到新主机项目，则意味着规格已大致确定，软件人员可根据基本框架进行游戏制作。而如今，软件人员的入场只能表明索尼已开始探讨 PS4，任天堂已公布 Wii U，索尼无论多么不愿走向烧钱的次世代之争，至少也要在概念构思层面有所准备。任天堂的新硬件设计方针是为实现游戏开发者的有趣创意而开发主机，索尼也有意引入这种“游戏本位制”的设计理念。所谓“兵马未动，粮草先行”，游戏开发人员在 PS4 研发计划中的早早入场，可帮助索尼解决困扰大多数新主机的游戏供应问题。同时这也隐约表明 PS4 可能将走出机能进化的泥沼，走向由游戏开发者指引的创意之路。说白了，久多良木健时代是“为主机开发游戏”，而今后索尼也许会像任天堂一样，“为游戏开发主机”。

自从平井一夫登上 SCE 社长之位，业内人士已认定 SCE 将从硬件为主转型为软件为主。PSV 是平井一夫上位后，SCE 开发的第一部新主机，它充分反映了已悄然经历一次解体重生的 SCE 正在走向游戏本位制。PSV 是一部完全按照玩家需要而开发的掌机，双摇杆设计、卓越的手感、刚好够用的性能、合理的价格、便利的游戏开发环境……这无疑是一部以玩家需求为目标，在游戏开发者的参与下设计出来的掌机。顺着 PSV 的设计思路推断，笔者认为 PS4 至少将符合以下几点设计原则：其一，硬件架构将采用业界主流技术，不再像当年的 CELL 处理器一样另起炉灶，而是直接向 IBM/AMD 等采购现成的高性价比芯片；其二，拥有 PS 系主机有史以来最友好的软件开发环境；其三，在非游戏功能方面能省则省，可能会在先制定售价目标的前提下进行主机研发，为保证实现成本目标可取消一切华而不实的功能部件；其四，不盲目追求高性能，硬件规格“够用即可”，主要强调网络、操作等方面的创新。

PS4 可能是在 E3 2011 之后才正式投入研发。一方面是出于应对 Wii U 的原因，另一方面是微软已经为“Xbox720”不断招兵买马，比起任天堂，微软的一举一动对索尼更有参考意义。此外，PSV 的研发工作到今年夏季已全部完成，索尼当然没理由让那些硬件工程师们闲着白领工资。用现有的闲置技术人员先一步进行 PS4 初期研发，不会给索尼集团增加多少成本开支。但在软件开发方面，笔者认为所谓“索尼第一方工作室将全面展开 PS4 游戏制作”的说法要么是媒体被误导，要么就是索尼的烟雾弹。

关于最近同时出现的 X720 和 PS4 传闻，DFC Intelligence 分析家大卫 · 科尔提出一个有趣的理论：他认为微软是在引索尼入局，“在这个市场里，让别人以为你要推出新主机与实际推出新主机一样重要。如果有新主机出现，就能牵制索尼在 PS3 上的行动。”也就是说，微软故意留下 X720 已在开发中的蛛丝马迹，诱使紧张

的索尼投入大量人力物力开发 PS4 软硬件，导致 PS3 的可用资源与资金捉襟见肘，以此削弱 PS3 实力，让 X360 提高市场份额。大卫 · 科尔认为，X720 实际上可能会比 PS4 更晚上市。笔者则认为，索尼放烟幕引微软入局的可能性更大。微软资本雄厚，可在任何时候投入巨额预算加速 X720 的研发，而索尼债台高筑，更可能受欧债危机影响而出现高出预期的大面积亏损。另外，在 PSV 上市初期阶段，正是血本造势的时期，按照 PSP 的经验，上市首年烧掉 5 亿美元实属正常。而且开发 PSV 游戏所需的人力物力不比 PS3 少，在当前 SCE WWS 满负荷运作的状态下，即使索尼集团想早日推出 PS4 抢占市场，也将有心无力。当前索尼能做的，只有用闲散资源打打游击战，静观业界的风云变幻，待新潮流趋势逐渐明朗，PS3 与 PSV 大概已能产生足够利润，为 PS4 提供经费。

进化之路

商业模式改革也许才是下一轮“次世代”的真谛！

CRITICISM OF PLAYSTATION 3

PS4 究竟何时上市？分析家普遍认为是 2014 年末。根据目前索尼对 PS3 每年 1500 万台的销售计划，到那时 PS3 累计销量可能已突破 1 亿，售价应该能降到 150 美元以下，并且仍有可观的硬件销售利润，软件年销量大约可达到目前的 1.5 倍，即权利金收入会是目前的 1.5 倍。进入成熟期的 PSV 也会产生丰厚利润，SCE 会处于一个财政富裕的时期，可从容不迫地对 PS4 进行大规模市场运作。

判断新一代主机上市时间的一个重要指标是本代主机的销量走势。当主机销量的年降幅超过 20%，即表明市场即将进入饱和期，硬件销量会进入迅速暴跌的阶段，急需新主机创造新的市场需求。PS3 本财年销量预计将超过 1500 万，目前还在处于上升期，预计明年会达到最高点，2013 年后开始进入下跌阶段，2014 年确实是需要进行更新换代之时。按照本世代游戏 2 年周期的标准进行推算，软件商应从 2012 下半年开始为 PS4 准备首发游戏。那么，在未来一年内，将会是 PS4 设计概念的成型阶段。PS4 将以性能还是其他方面的创新为主？一年后我们也许就会知晓。

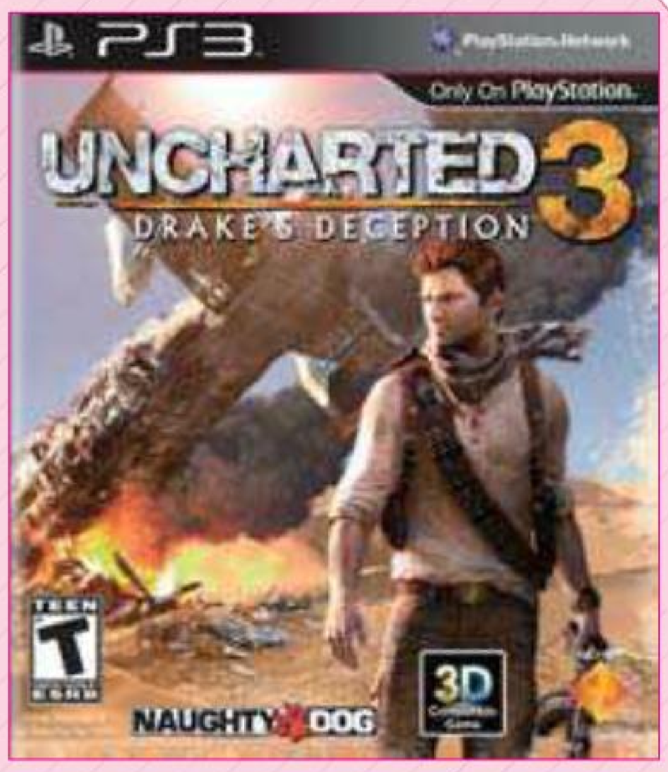
机能进化是一条不归路，但是类似于 Wii 的操作创新也不见得百试百灵。笔者早在 2007 年 Wii 的巅峰期就已提出任天堂选择的是隔代竞争的策略，Wii 在本质上并非次世代主机，而是 NGC 的改进版，因而它无需经历新主机必经的成长之路，一上市便处于低成本、高收益的主机成熟期，直接享用成熟的果实。但代价是它将比其他主机更快进入衰退期，而且因为过早让玩家陷入无大作可玩的尴尬处境而损害自身商誉。如今任天堂业绩大跌，仅上半财年的亏损额就超过 700 亿日元，创下任天堂创立一百多年来的最大亏损额。这便是打破业界规律的后果。而走传统之路的高清阵营，如今渐入佳境，高成本大作已形成一条清晰明朗的可靠商业模式，即以超高成本打造航母级超大作，像好莱坞大片一样讲究高成本、高收益。《COD》、《荒野大救赎》、《GTA》等顶级大作已完全取代休闲健身游戏，成为影响力不断扩张的业界超级焦点。在这些巨作推动下，高清主机将继续活跃多年。据统计在 PS3 的新购买人群中，已拥有 Wii 的消费者占相当大的比例，索尼曾构想的“让 PS3 成为 Wii 玩家换代机种”正成为现实。

当前主宰业界的是销量千万以上、销售额 5 亿美元以上的超大作，另一方面是制作成本可忽略，销售价格不到 10 美元的休闲游戏，这种趋势在今后会愈演愈烈。如果今后家用机游戏完全成为千万级超大作的天下，虽然会提高游戏发行商的风险，却有益于整个游戏行业。每年家用机游戏软件的产值约 180 亿美元，来自 1000 款以上的游戏，而其中 70% 以上在亏损，不到 10% 的大作赚走了绝大部分的利润。如果将 1000 款游戏变成 30 款，每个月两三款游戏撑起整个家用机行业，平均每款游戏销售额超过 6 亿美元，此等规模的大作可承受 1 亿美元以上的游戏开发成本，那么次世代主机继续以画面进化为主要方向也不无可能。那时我们可选择的游戏会减少，但是每个月都能玩到几款《现代战争 3》级别的巨作，会享受到完全电影级的《未知海域》。而追求个性与创意的玩家，可以选择低价、低成本的休闲下载游戏。中等投资的游戏将会消失，业界不会继续在大量垃圾游戏身上浪费开发资源以及玩家的时间与金钱。也许这是价值规律在悄然发生作用，低成本创意游戏变成 1 美元软件，而要让玩家花 60 美元购买零售版大作，就要有与之相称的价值含量，《COD》为人们诠释了一款 60 美元大作所需承载的价值标准。

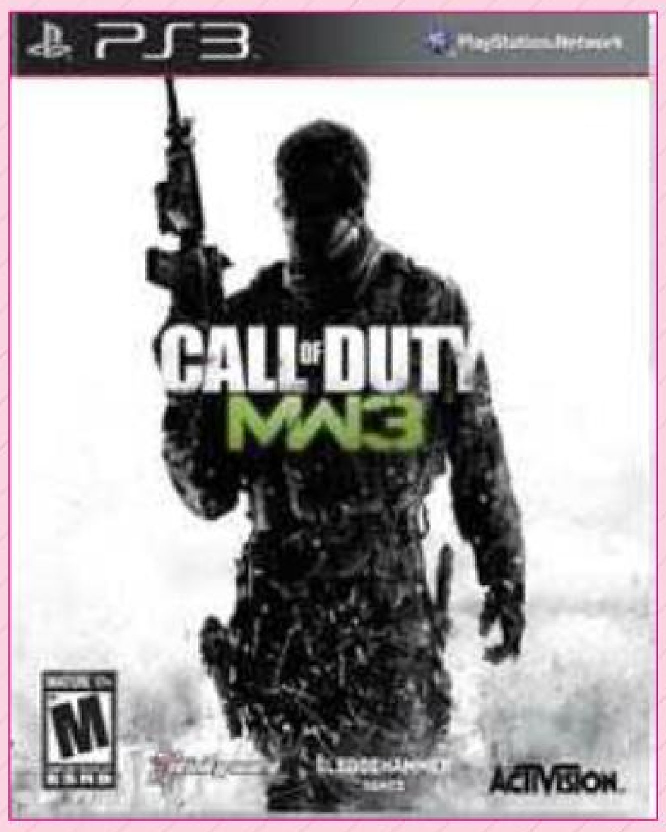
综上，PS4 如果继续走图像进化的老路，在商业上仍有其立足之地。不过还要解决的一个问题是应实现更平稳的主机过渡。PS3 与 X360 在主机成长阶段各自损失了数十亿美元，如果次世代主机性能与游戏开发成本更高，按照同样的方式进行更新换代，将会造成更大的损失。因为主机发售初期用户基数少，而游戏开发成本却更高，软件商必定亏损，于是多数软件商会慢慢等待主机达到足够大的出货量之后再做打算，而且因为成本更高，只有比以往更高的用户基数才能达到他们的盈利预期。而由于软件商不积极，软件供应太少，玩家购买意愿不高，次世代主机的销量成长期将变得极其漫长，甚至可能陷入恶性循环而导致新主机的失败。笔者认为，要解决主机过渡问题，可采取与 PC 游戏类似的手段，即让 PS3 和 PS4 游戏实现完美兼容，开发商可以照 PS4 的规格开发游戏，关闭高级图像特效后即可变成 PS3 版，两个版本同时发售，二者的区别就像PC 游戏在高端与低端电脑上的效果差距。如此，在 PS4 发售初期即可拥有一线超大作，此时软件商主要靠 PS3/X360 版盈利，核心玩家们为追求视觉效果而先行进入次世代，之后随着 PS4 生产成本不断降低而逐步成为主力平台，实现平稳过渡。iPhone 的快速更新换代便是靠这种软件内容的平稳传承而实现。如果 PS4 是一部能将 PS3 游戏运行出更高视觉效果的主机，就算明年就上市也不足为奇。软件商甚至可以利用蓝光的大容量优势，让 PS3 与 PS4 游戏变为同一张光碟，在 PS3 上运行时受内存限制，仅调用其中清晰度较低的贴图，在 PS4 上运行可调用高解析度数据且特效全开。照此思路设计 PS4 并迅速上市，或许可出奇制胜。

当前索尼与微软正处于深度博弈状态，双方所走的每一步都将对方潜在行动计算在内，不按常理出牌者更有胜出的可能。创新者得天下的道理在业界永远适用，而能够创新的不止是操作方式。30 多年来游戏产业的商业运作模式、主机更新换代的方式一直墨守陈规，在机能进化、操作创新都遭遇瓶颈的今天，商业模式改革也许才是下一轮“次世代”的真谛！

PS3 NEW GAME SCHEDULE 新作发售表



■未知海域 3 德雷克的诡计



■ COD 现代战争 3

■二之国 白色圣灰的女王

■机动战士高达 EXTREME VS.

日期	中文译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年11月					
1日	黄金眼007 重装上阵	GoldenEye 007: Reloaded	Activision Blizzard	射击	美版
1日	未知海域3 德雷克的诡计	Uncharted 3：Drake's Deception	SCE	动作冒险	美版
1日	指环王 北方战争	The Lord of the Rings：War in the North	Warner Bros.	动作角色扮演	美版
1日	索尼克 世代	Sonic Generations	SEGA	动作	美版
8日	COD 现代战争3	Call of Duty：Modern Warfare 3	Activision	主视角射击	美版
8日	潜龙谍影 高清收藏	Metal Gear Solid HD Collection	Konami	动作	美版
10日	潜龙谍影 和平行者 HD版	メタルギア ソリッド ピ–スウォ–カ– HD エディション	Konami	动作	日版
10日	战国BASARA 3 宴	战国BASARA 3 宴	Capcom	动作	日版
10日	剑斗士对决	GLADIATOR VS	Aquire	动作	日版
11日	上古卷轴Ⅴ 天际	The Elder Scrolls V：Skyrim	Bethesda Softworks	角色扮演	美版
11日	乐高哈利波特 5–7年	LEGO Harry Potter：Years 5–7	Warner Bros. Interactive	动作	美版
15日	极品飞车 亡命天涯	Need for Speed The Run	EA	竞速	美版
15日	刺客信条 启示录	Assassin's Creed：Revelations	Ubisoft	动作	美版
15日	终极漫画英雄对Capcom 3	Ultimate Marvel vs. Capcom 3	Capcom	格斗	美版
15日	雷曼 起源	Rayman Origins	Ubisoft	动作	美版
17日	滑头鬼之孙 百鬼缭乱大战	ぬらりひょんの孙 百鬼缭乱大战	Konami	格斗	日版
17日	二之国 白色圣灰的女王	二ノ国 白き圣灰の女王	Level–5	角色扮演	日版
22日	格斗之王Ⅲ	The King of Fighters XIII	SNK Playmore	格斗	美版
23日	圣斗士星矢战记	圣斗士星矢战记	NBGI	动作	日版
2011年12月					
1日	铁拳混合版	铁拳 ハイブリッド	NBGI	格斗	日版
1日	索尼克 世代 白色时空	ソニック ジェネレ–ションズ 白の时空	SEGA	动作	日版
1日	机动战士高达 EXTREME VS.	机动战士ガンダム EXTREME VS.	NBGI	动作	日版
1日	超越未来 修复时间之箭	ビヨンド ザ フユ–チャ– フイックス ザ タイム アロ–	5pb.	文字冒险	日版
8日	龙珠 终极风暴	ドラゴンボ–ル アルティメットブラスト	NBGI	格斗	日版
15日	最终幻想ＸⅢ–2	ファイナルファンタジ–XIII–2	Square Enix	角色扮演	日版
15日	海猫鸣泣之时 真实与幻想的夜想曲	うみねこのなく顷に散 ~真实と幻想の夜想曲~	Alchemist	文字冒险	日版
17日	苍翼默示录 连续变幻 EX	ブレイブル– コンティニュアムシフト エクステンド	Arc System Works	格斗	日版
17日	真恐怖惊魂夜 第11位访问者	真かまいたちの夜 11人目の访问者	Chunsoft	文字冒险	日版
22日	无双大蛇2	无双OROCHI2	Koei Tecmo	动作	日版
2012年1月					
26日	装甲核心Ⅴ	ア–マ–ド・コア V	Fromsoftware	动作	日版
2012年2月					
16日	二进制领域	バイナリ–ド メイン	SEGA	动作射击	日版
2012年3月					
8日	街头霸王对铁拳	ストリ–トファイタ– X 铁拳	Capcom	格斗	日版
31日	寂静岭 暴雨	Silent Hill：Downpour	Konami	动作冒险	欧版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012年内	第2次超级机器人大战OG	策略角色扮演	2012年内	忍者龙剑传3	动作
2012年内	最后的守护者	动作	2012年内	龙之信条	动作

PSN近期下载推荐

文 FAN 美编 anubis

10月份的PSN更新内容相当丰富，不但有许多本月份内发售的大作，还有一些热门作品如《杀出重围 人类革命》和《无尽传说》推出的DLC。而如果玩家们想要挑选一款值得去细细品味的下载游戏，火爆刺激的载具射击游戏《变节行动》和搞笑有趣的动作射击游戏《火箭鸟：铁汉雄鸡》都是近期值得一试的佳作。除此之外，还有多款试玩版供玩家们下载，其中就包括了“《极品飞车》系列”的新作《极品飞车 亡命天涯》的体验版，想要抢先试一试这款使用了寒霜2.0引擎的竞速游戏新作的玩家们千万不要错过。

完整游戏 《变节行动》

所在服务器：美服 售价：14.99美元

《变节行动》(Renegade Ops)的开发商是瑞典的Avalanche Studios，其最有名的作品就是以火爆剽悍风格闻名的“《变节行动》系列”,《变节行动》继承了这一特点，并且因为题材的变化而让游戏的整体流程变得更为火爆刺激。玩家在游戏中操纵的并非是游戏人物，而是他们搭乘的载具，不同人物的载具不但性能有所分别，所能够使用的特殊能力也各有不同，例如四位可选主角中的美女Diz的载具性能是放出一个大范围的EMP冲击，让四周的敌人陷入瘫痪，而帅哥Gunnar的能力则是让车子变为了一个不能移动的炮台，牺牲移动力换来了惊人的伤害输出。游戏的载具拥有相当强的惯性，刚刚开始接触的玩家们可能会不太习惯，不过这种设定也为游戏带来了别样的真实感。值得一提的是，游戏除了让人想起经典名作《赤色要塞》外，能够救下人质并把他们带去安全区域的设定也让人想起了《中东战争》。虽然过程很火爆，不过游戏的难度并不低，许多BOSS级的地方载具仅仅是一次攻击便足以对玩家的载具造成近乎致命的伤害，想要玩得爽快可要好好锻炼自己的驾驶技术哦。

完整游戏 《火箭鸟 铁汉雄鸡》

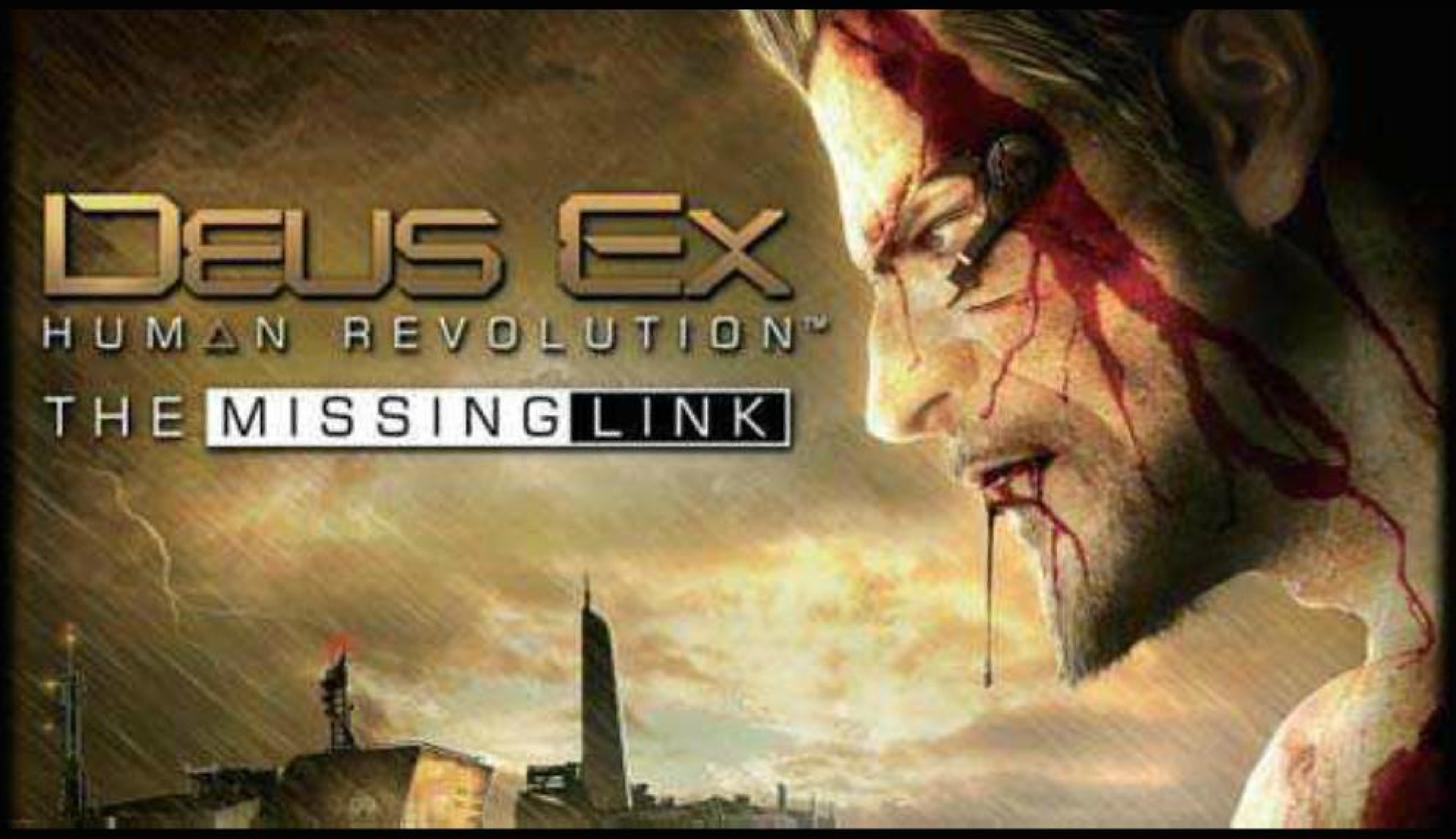
所在服务器：美服、欧服、港服 售价：11.99美元、11.99欧元、95港币

本作的前身是Flash游戏《火箭鸟革命》(Rocketbirds：Revolution)，就一个只有2 MB左右的小游戏来说表现极其优异，不但有着优良的画面，操作感也相当不错。这次转战PSN，游戏获得了更多的资金支持，顿时发生了翻天覆地的进化，原本就相当不错的画面在经过重新绘制后，给人一种油画般的感觉，独特的美术风格让人过目难忘。本作的副标题也正是玩家们需要扮演的铁汉雄鸡，一位光看眼神便让人觉得霸气外露的特种兵。在游戏的故事背景中，鸽子们的国家在一位奉行铁血政权路线的统治者带领下，开始了对全世界的扩张入侵，而我们的主角铁汉雄鸡需要深入敌阵，打倒敌人的领袖们，从而拯救世界。游戏当中的敌军装束都是一副二战时期的第三帝国德军模样，而主角则包着有五角星的头巾，穿着如同一位美军将领，可以看得出来游戏是借鉴了二战的许多元素，不过原本严肃的战争在将里头的人类替换为了表情夸张搞笑的鸟类们后，带上了一种荒诞的喜感。游戏的类型是2D游戏中主流的动作射击，武器类型非常丰富，后期还会碰到能够控制敌人的炸弹，让游戏的解谜要素变得富于变化。除了使用铁汉雄鸡的单人战役，游戏还加入了双人合作内容，在这一模式中，玩家使用的不再是老练而成熟的铁汉雄鸡，而是战场经验还没有他那么丰富的小鸡们。不要小看这些还是圆头圆脑的新兵们，他们的剽悍程度和战斗力可是一点也不输给铁汉雄鸡，只不过他们的体能显然还没有达到钢铁雄鸡的程度，所以在某些地方，他们必须互相帮助，层叠着地通过一些高台地形。如果说本作有什么遗憾之处，就是游戏的流程比较短，一般只需要4个小时就能够通关，不过就一款下载游戏来说，《火箭鸟 铁汉雄鸡》仍然是一款PSN上难得一见的佳作。

其他推荐 《杀出重围 人类革命》首个DLC

所在服务器：美服　售价：14.99 美元

由 Eidos 蒙特利尔工作室开发的《杀出重围 人类革命》成功延续了"《杀出重围》系列"优秀品质，而如今，游戏的首款 DLC 也已在 PSN 上推出，对于喜欢本作的玩家来说，自然是不容错过的。DLC 的名称为"失踪的线索"（The Missing Link），叙述的是故事中一段剧情空白之处。在前往钟楼保安公司的码头查探"黑珍珠号"的底细时，主角亚当·詹森遭到了"收割者"的老大唐思宏的暗算，在逃过了被定时炸弹烤熟的命运后，身体严重受伤的亚当不得不躲进了一个预定会运上"黑珍珠号"的货柜中，靠着里头的维生舱偷渡到"黑珍珠号"的目的地：在游戏当中，这一段长达数天的过程被一带而过，仿佛詹森就只是在维生舱当中一直沉睡着。但游戏的 DLC 告诉我们，实际上在这过程当中，亚当又经历了一次生死攸关的冒险。在剧情初期，亚当发现自己的偷渡行为已经被船上的钟楼佣兵们发现，他们抓住了亚当，搜走了他身上的所有装备，还对他严加拷问，想要套出他的真实身份和目的。看来这次亚当已经山穷水尽无处可逃了，但是那位曾经严厉拷打过他的钟楼佣兵女军官却突然偷偷地解开了亚当的手铐！这到底是怎么回事？"黑珍珠号"上又有什么样的阴谋正在上演，这里还是就此打住，把游戏中的精彩内容留给玩家们自己去欣赏吧。



游戏试玩 极品飞车 亡命天涯

所在服务器：美服、港服　售价：免费

"《极品飞车》系列"在赛车游戏品牌中有着一种其他厂家难以模仿的独特经营风格，EA 把这一品牌交给多家开发室制作，然后分别赋予了不同的副标题来加以区别，系列的忠实玩家也得以用这些副标题来分辨出不同续作之间的风格特点，而这次，玩家们碰到的会是一个全新的副标题：亡命天涯（The Run）。尽管标题是陌生的，但游戏的制作组可就是玩家们的老朋友了，EA Black Box 制作了数款这一系列的作品，其风格也大多以非法赛车还有与执法机构车辆展开追逐有关，例如"地下狂飙"（Underground）两作，还有更为火爆，甚至允许玩家撞毁警车来获取高评价的"最高通缉"（Most Wanted）等等。毫无疑问，本作是这一风格的再度进化，在维持着非法赛车暴力刺激风格的同时，游戏还加入了更为复杂的故事剧情，想要为玩家带来更为强烈的代入感。本作的主角名为 Jack，在故事的开端，他已经被警方通缉，是一个正在逃亡途中的罪犯，显然他在这过程中卷入到了某个时间当中，现在，他获得了一个摆脱自己罪名的机会，但作为代价，他必须要参加一场史上最为疯狂的非法赛车。这场赛事延续了地下飙车的无规则风格，没有固定路线，没有速度上限，没有任何支援。从旧金山到纽约，横穿整个美国，车手们惟一能够依靠的，只有他们自己无与伦比的车技和远超常人的毅力。200 位车手，2500 万的奖金，这一路上等待着 Jack 的并不只有警察的追捕，还有对手的陷害，恶劣的交通状况，可怕的天气变化和赛事举办方进行的人为干扰，为了赢得胜利，他将要付出难以想像的高昂代价。本作的体验版已经于 PSN 上发布，玩家想要抢先体验一下寒霜 2.0 为本作带来的绚丽画面，就马上去下载吧。

其他推荐 《GT赛车5》Spec 2.0

所在服务器：美服、日服、港服 售价：免费

《GT 赛车 5》在 10 月 11 日全球同步放出了下载，港版玩家在《GT 赛车 5 序章》时遭遇到的不同步不再重演。国内大部分玩家使用的都是港版，可以第一时间更新 Spec 2.0，并在 10 月 18 日当天下载到"《GT 赛车》系列"历史上首款 DLC，如果您拥有这款游戏，并且喜欢玩的话，那就别犹豫了，立刻开机下之。从之前一个版本 1.13 升级到 2.0 的升级文件容量为 1.16GB，升级是免费的，而 DLC 则是收费的。Spec 2.0 升级后，游戏中所有的车辆都将拥有车内视角，但是细节会根据不同的车而有所不同。标准车的车内视角，敞篷车较为精致，因为毕竟车内建模是没有车外壳遮盖的，之前就已经做好了；而房车的标准车则没那么幸运了，官方称之为"简易驾驶座视点"，内装以轮廓表现，直接全黑，仪表板类则为游戏内第一人称视角下的标准 HUD 配备车。游戏还加入了连续登入增加奖励机制。只要每天联机登入游戏，即可获得较多的经验值及奖金。第 1 天是 110%，第 2 天是 130%，第 3 天是 150%，第 4 天是 170%，而第 5 天增加为 200%，最高 200%。这是令人高兴的事情，但是相应地，线上特殊赛事的奖金大幅下调，线上二手车商店的车辆价格大幅上涨。除了以上这些较大的改变，新版本里还对游戏进行了许多的调整，增添了许多人性化的设定，例如游戏终于能够在赛事中中断记录，留待玩家下次读档继续赛事，从而令到游戏中那耗时惊人的 24 小时耐力赛也终于能够被普通玩家所挑战。加快了游戏的读盘速度，可储存多个车辆设定模式，最为吸引人的是，本作加入了"Nissan GT-R N24 Schulze Motor Sports '11"这台新车，制作人驾驶此车曾得到分组优胜，是一台值得纪念的车款。

神机 Q&A PS3 常见问题解答

PS3 common issue collection

Q 我前段时间不小心把机器的系统版本升级到了 3.70，现在没法玩硬盘里拷贝的游戏了，我想问问你们，有什么办法可以降级回到 3.55 么？我把机器抱到附近的电玩店，他们说没办法……不过听说最近出了几款新的电子狗，能不能帮我把系统版本降回去或者让我在 3.70 下玩破解游戏（歧路人）

A 嗯，这个问题目前还真是完全没有解决办法，别说 3.70 了，就连您升到 3.56 都是退不回去的，只能等待破解小组的下一步成果了，虽然目前希望已经比较渺茫了……前段时间虽然放出了一段视频号称可以把 3.70 系统版本通过拆机刷写的方式降回 3.55，甚至还有部分商家号称试验成功，不过这种方式不但需要熟练利用软件抠出系统文件，还要对硬件构造非常熟悉，至少也要知道怎么原封不动把东西焊回去，失误的可能性非常高。而且还存在部分主机无法降级的情况，所以这里也提醒各位玩家，尽量不要用自己的机器去冒这个险。至于新版的电子狗，虽然功能经过了更新，但是仍然不能改变它们只能在 3.55 系统下运行的命运，就不用指望这些家伙能创造出什么奇迹啦。而那种号称可以一键降级的电子狗，目前来看还没有在市场上出现。

Q 几天前我的表弟来我家里玩，玩了一会儿 PS3 之后他想玩 X360，于是我就把 HDMI 线从 PS3 上拔下来直接插到 360 上，玩完之后还想再玩 PS3，但是把 HDMI 线插回去却什么也不显示（但是 PS3 的灯还是正常亮的），换色差的话能显示，说明我的 PS3 没问题，听人说带电插拔 PS3 的 HDMI 线容易烧坏 HDMI 接口，请问我电视上的 HDMI 接口是不是烧坏了？我们家离电玩店比较远，如果 PS3 没有问题的话我就不用大老远地提过去让他们修了。（风之子）

A 很不幸，确实是您的 PS3 出了问题，所以不用打电话给维修电视的人员了……带电插拔 PS3 的 HDMI 线的话，会直接烧坏 PS3 的 HDMI 接口。具体表现就是接 HDMI 线的时候毫无反应，但是不影响其他显示输出。而这一烧也是非常彻底的，没有任何软修复的可能，唯一可行的办法是拿到电玩店请专业人士进行修理，其实所谓修理，大多数时候不过是换一个接口，操作有些复杂，一般不要自行处理。收费的话，以小编们所在城市为例，一般是 400 元。

这种修理方式比较令人郁闷的一点在于部分机器修好之后，在有一些电视上是不能运行的，碰上这种情况的话可以交回到电玩店返修，也就是再换一个接口……

修理过程既然如此麻烦，那么玩家们就要注意不要让自己的机器出这方面的问题，千万不要在机器开着的时候插拔 HDMI 线，省下一笔不菲的维修经费的同时还能省不少的事。

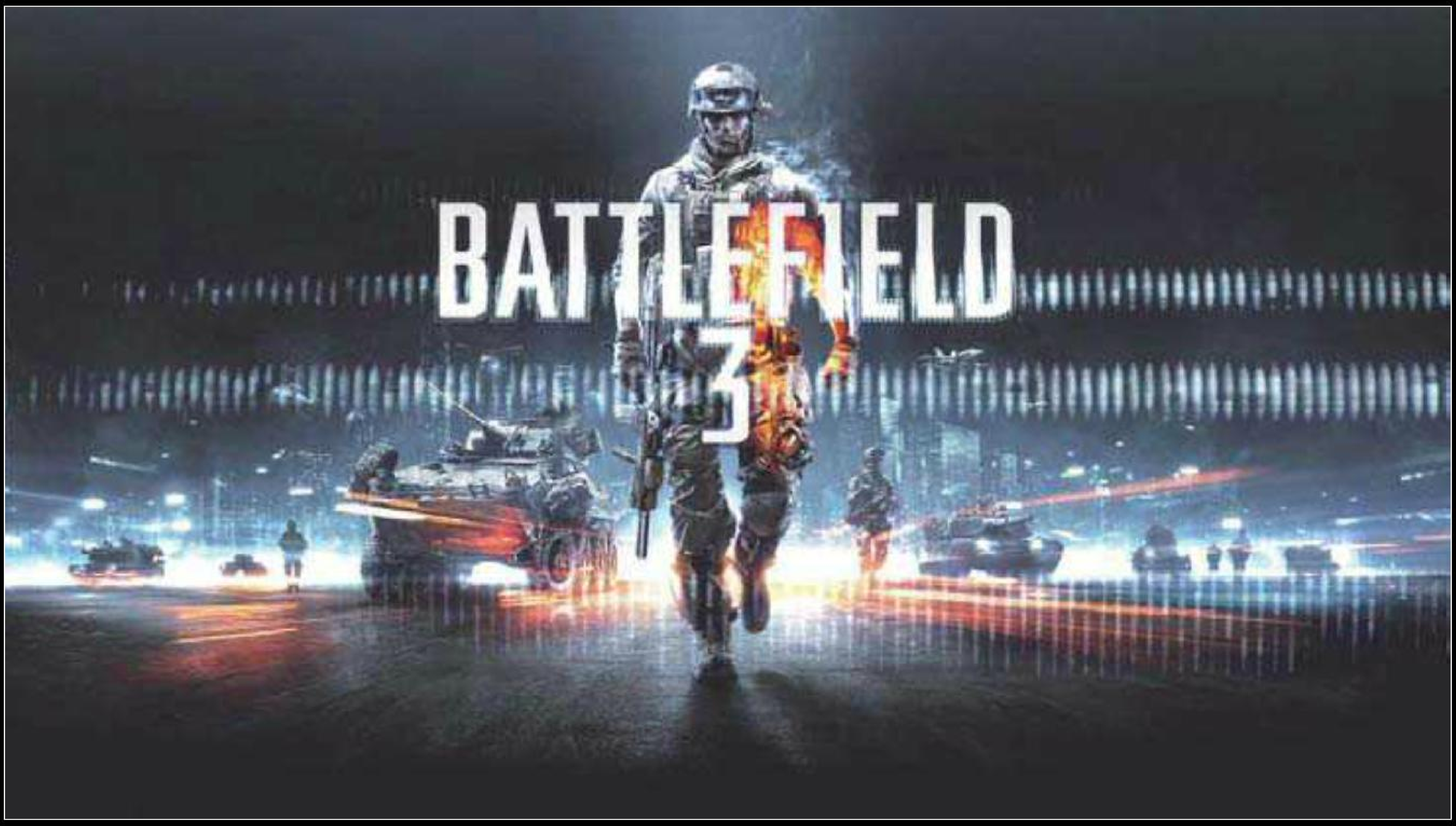
Q 我购买了一张《战地 3》，在里面见到了一张线上通行证，上面告诉我只有输入这段代码才能进行网上对战，我想问问，我可不可以一组代码多次使用？比如我用这段代码上网，然后朋友再用这段账号上网？（很多玩家）

A 先解释下这个线上通行证是干什么的，这个东西其实是 EA 搞出来的一个防盗版同时防二手的一个小花招，原理非常简单，每张游戏附带一个单独的代码，连线对战前需要输入这个代码才能连接到服务器。而这个代码是只能使用一次的，如果你已经使用了这个代码进行了网上对战的话，那么别人就再也无法使用这个代码了，所以你也不能将这个代码转手给自己的朋友，不得不说这个设定……很阴险。

这段代码是与你的 EA 账户同捆的，你需要到 EA 的官方网站上建立一个账号（当然，PS3 版可以直接连接到网站上建立账号）。当然并不是所有的游戏都是代码与账号同捆，也有部分游戏的代码是与机器同捆的，总之，如果你想把你的代码分享给自己的朋友的话，只能顺便把自己的账号也分给朋友了。

Q 有个关于《黑暗之魂》的问题想要请教一下小编们，这个游戏似乎除了头一个遇见的恶魔 BOSS 外，跟其他 BOSS 对战时都没有条件使出帅气的空中跳斩，也就是跳到怪物身上对着他们脑袋插一刀的高威力攻击，请问这个攻击方式是固定场景触发的吗？（FAN）

A 实际上在游戏当中玩家随时可以使出跳斩，惟一的要求就是玩家必须处于高处，然后在往下跳的途中落在怪物身上，并及时地按下攻击键。当然除了第一关的 BOSS 外，其他 BOSS 并不会提供如此明显的高台来让玩家



作出这种高威力攻击，不过其他有许多 BOSS 附近都是有类似的高台存在的，玩家只要能将 BOSS 引过去，便可以发动跳斩速杀 BOSS。另外，有部分如黑骑士这种特殊怪物，玩家何其作战时并不会被封闭在某一个区域中，玩家大可以将其引到有高台的地方再用跳斩解决。

Q 最近沉迷《黑暗之魂》的世界不能自拔，游戏难度虽然高，但是让人有一种欲罢不能的快感，每天开机刷魂刷装备已经成了我的“必修课”。只是有一点很不爽：我曾经听人说过本作的联机功能非常强大，联机乐趣十足，不过我却根本没有发现游戏中有和朋友联机的选项，我跟很多人商量好了游戏发售后一起联机，现在没法联机了，我很迷茫啊！（乱世狂刀）

A 很遗憾，本作确实不能“定向联机”，想和朋友合作只能看运气。

这个话题要先从本作精神上的前作《恶魔之魂》讲起，《恶魔之魂》中的联机要素虽然乐趣十足，但是有不少玩家利用联机的漏洞来反复刷珍贵道具或者珍贵的魂，这种一步登天的办法让部分老老实实从头打到尾的玩家感到非常不满，为了保证公平，本作取消了定向联机的功能，不能邀请好友，也不能直接插入好友的游戏。也就是说想和指定的人联机变成了一件非常困难的事情。

打个比方，本作的联机网络上一共有 100 个服务器，编号分别是 1-100，每次玩家进行线上模式的时候会随机分配到其中一个服务器，而你的朋友也会被会被随机分配到一个服务器，也就是说你们确实有可能在一个服务器中，那时候你们是可以合作的，但是这个概率会非常小，大多数情况下你只能在游戏里和陌生人合作，这么做虽然杜绝了互相刷道具的可能性，但是也让本来就困难重重的游戏更加困难重重，比如前面围观某人浴血奋战的时候就出现了如下搞笑情况：

两名互相不认识的玩家来到一个狭长的通道，前面后面各出现一名杂兵，于是我们这位编辑就扑向了前面的杂兵，如果双方能有配合的话，另一位玩家应该会马上转身去对付身后的杂兵，可以还没等他冲到面前的敌人身前，就被身后射来的飞刀打倒，转身一看，另一位玩家居然和他一样想对付前面的敌人，该编只有自认倒霉，转身对付身后的敌人，没想到另一位玩家也发现了问题，也转身试图对付身后的敌人，于是，在这片刻的犹豫之后，两人倒地。

所以说和不熟悉的人组队经常会发生这种指挥失灵的问题，相信只要有玩家反映这个问题，厂商就会想办法解决，毕竟这种情况太多了的话是会影响游戏评价的。

Q 我是个球迷，也是个忠实的足球游戏玩家，我在玩《PES 2012》的时候遇到了一个问题：我想玩大师联赛，但是选择球队之后却发现球队里只有那些大师联赛的原创球员，比如米兰达什么的，能力非常低下，更关键的是，我根本就不想用他们，我想用球队的原始阵容打江山。删档重来之后我发现了问题：建立个人档案从头到尾都没有让我选择真实阵容的选项！请问我还有办法选择真实阵容吗？是不是需要通过下载 DLC 来选择？

A 当然不会通过 DLC 的方式，那样未免太不厚道了，不过直接进行大师联赛模式的话确实也没有这个选项，我们需要通过花费在游戏中获得的点数进行购买。

主菜单中的 Extra Content 选项里的 Mode Expansion Kits 里可以购买到相应内容，使用真实阵容的话只需购买价值 100 点的 Master League 3。这样在创建球队的时候就可以发现真实阵容选项了。顺带一提，这个模式中还出售大师联赛以及一球成名的种种作弊功能，新模式 Club Boss 都必须要在这里购买才能玩，而只要进行比赛，就能获得购买这些项目用的点数。出了种种功能外，隐藏球队、经典球员、经典球场、恶搞发型、恶搞音乐等等项目都可以在 Extra

Content 里购买，买下来会极大地增强游戏乐趣，“笑果”十足。

Q 我最近在玩《无尽传说》，游戏素质非常高，我很想把这款游戏当做我的第一款获得白金的游戏，但是在白金过程中我却遇到了一些问题：有一些积累型的奖杯可以多周目获得，但是有另外一些奖杯不能通过多周目积累获得，但是通过称号菜单查询收集进度的时候这些不能积累的奖杯进度却还停留在上一周目收录的数目，没有清零！这样我根本不知道我这一周目到底收集了多少，很不方便，请问有解决办法么。（の松）

A 这部分不能积累的奖杯包括“谁よりもサブイベンター”、“ラジオ”、“开けずにいられない”、“ペタトレジャ－マン”和“海贼王”，其中“ラジオ”可以通过 GRADE SHOP 购买全部 SKIT 对话的方式拿到，剩下的几个就只能在 t 同一周目内积累了，这位玩家反映的多周目无法查看进度的问题，其实只要在你这个项目中积累的数量比之前周目中最高记录的数量高，就会显示最新的数量，而且如果把游戏探索得比较彻底的话，这些奖杯基本上都是手到擒来的，祝您早日获得白金！

文 十大恶劣天气 编 胜负师 美编 一刀

意料之外 OR 情理之中
亚马逊蓝光销量TOP 50

无论是影迷还是玩家，“避雷”的要诀无外乎看评分，或者是看销量。直观的分数能够让人以最快速度对娱乐产品的质量有一个大致的判断，然而由于评判者是由“砖家”们给出，在商业化触手伸向社会方方面面，特别是“权威媒体”也很难有什么绝对意义上的客观公正可言的今天，迷信评分往往会造成惨烈无比的主动“触雷”。无视评分，只看销量，这似乎是一个更靠谱的避雷技巧，毕竟在信息高度发达的现代社会，能够让人“盲从”的东西必然也有独到的魅力，能够在大众文化高度类型化、同质化的今天与众不同。

而在全球商品品种最多的网上零售商、IMDB 的拥有者、全球规模最大的影音产品互联网销售平台——亚马逊网站所统计的蓝光销量 TOP100 中，入选影片同它们各自的风评完全不搭，观众们公认的超级经典和那些被赞烂掉的“口水片”，如《肖申克的救赎》《阿甘正传》甚至都无法进入这份名单。其中你可以看到蝉联北美票房冠军数周的 Jet Li 作品《英雄》被小成本的《龙之吻》代替；科幻题材的经典《异形》、《黑客帝国》，在这份名单中被充满媚俗和香艳元素的《异种》与毫无科技含量的“老年黑客片”《防火墙》所取代；迈克尔 · 贝的巅峰之作《勇闯夺命岛》被连自己都不愿意多提的“历史战争爱情动作片”《珍珠港》击败。更加不和谐的是，很多习惯上被认为是“雷片”作品入围其中，有的还杀进了本文将要一一介绍的前 50 强行列！

然而，意料之外的 TOP100，从中也可以找到不少规律：其中的绝大多数作品都是上世纪 90 年代后期至 2006 年蓝光普及这段时间内公映的作品，这段时间内家庭用户已经对清晰度有了一定追求，而这批作品原本就是 DVD 市场的宠儿。在 HD DVD 与蓝光几乎同时进入高清时代竞技场，前者的市场份额迅速沦陷的背景之下，选择蓝光来收藏电影工业近 20 年来的“视觉向”发展过程，是家庭用户的不二选择。而在这一时期之前的那些 IMDB 评分极高的老片，在原先 DVD 数字修复版的基础上再进行 1080p 高清化，只能将自己美好回忆的“自然残缺美”全部放大到观众面前，因此真正的经典“老”片，前五十位中只出现了《终结者》的第一、第二集；这批作品的 IMDB 评分大都处于 5 至 7 分之间，属于平淡中也有惊喜（如《洛城特警》），小成本中有上佳构思（如《战争之王》）的作品，或者说不能让大众狂热，但可以被某一群体推崇备至的电影（如两部改编自游戏的《古墓丽影》和《寂静岭》）。与动辄被“几十周目”，以至于被看烂掉的超级大片相比，它们尚有在高清时代进行二周目、三周目的必要性；第三个特点在于充分体现了北美观众，尤其是以网络方式购买电影的扬基宅男们的审美情趣，其中传统意义上的超级英雄电影系列几乎都有作品上榜（但《蝙蝠侠 黑暗骑士》这种内涵片却不受蓝光迷的待见），以某一个具有超能力的非人类主角全程割草为主题的特效片自然也大受欢迎；最后，销量还会受到一些外界因素的影响，比如今年 9 · 11 十周年纪念活动，让《世贸中心》这部主旋律大片的销量一路狂飙。

好了，现在就让我们细数一下这 50 强到底是哪些吧！

亚马逊蓝光销量TOP50

50 异种
Species

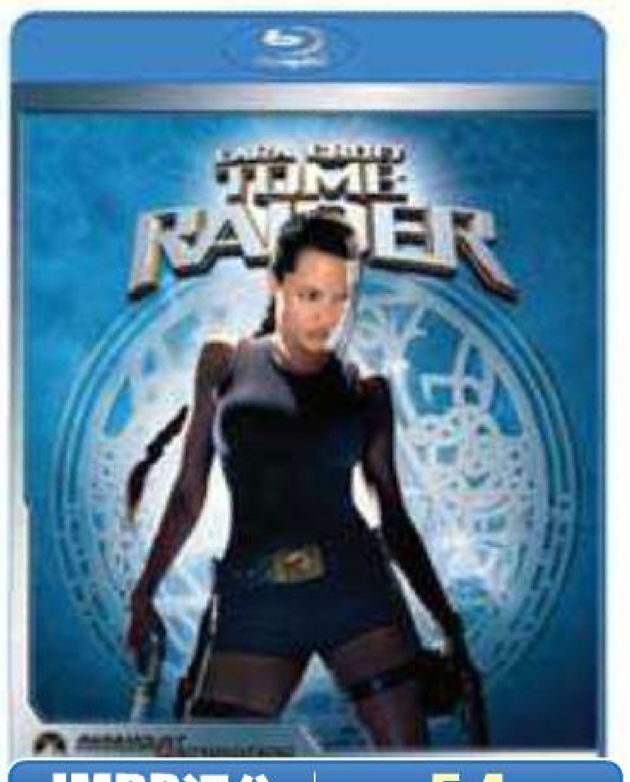
IMDB评分 | 5.7

BD发行日期	2006年7月25日	版本	A区
年份	1995年	类型	惊悚/动作
容量	50GB×1		

即便排除译名这股浓重的山寨味道,《异种》也被公认为是《异形》之后出现的大量外星怪兽片中的一员。当年雷德利·斯考特老爷子在《异形》中讲述的,是一个神秘的外太空物种如何在地球人生活的环境下生存和繁殖的故事,《异种》的故事同样也是如此。它的最大亮点在于将凶残、丑陋的外星生物变成了一个超级美女的外貌,将神秘生物在阴冷的太空舱、肮脏的星际殖民地中对人类的猎杀,变成了一部“痴女配种记”,一改此类影片将“异形”单纯野兽化、妖魔化的作风。除此之外,它还从“老外”的视角,来诠释了人类的生物性本能和“现代文明”下极度空虚的精神生活。

美女与虫子的结合,如假包换的血浆与还算过得去的电脑特效的搭配,最重要的是山寨完之后它还开创了一种以“很黄很暴力”为标志性特征的小成本科幻惊悚片模式,总之你再也不会拿它去和《异形》去对比了。

49 古墓丽影
Lara Croft: Tomb Raider



IMDB评分 | 5.4

BD发行日期	2008年6月3日	版本	A区
年份	2001年	类型	冒险/动作
容量	50GB×1		

互联网与游戏各自的用户群高度重合,当然这并不是《古墓丽影》电影版入围TOP50的主要原因。它一改以往游戏改编电影难登大雅之堂的境遇,无论是投资、特效还是阵容都是绝对的AAA级。作为被COS最多的游戏人物之一,我们看到过无数劳拉的真人版,但她们与安吉丽娜·朱莉诠释的劳拉相比,就只能算是一堆花瓶了。桀骜不驯的性格、美丽与野心的统一,朱莉为我们带来了一个集强悍、智慧、野性魅力于一身的女探险家形象——这才是玩家心目中的劳拉。

能够创造出一个让玩家信服的形象,游戏改编题材电影就成功了一大半。《古墓丽影》并不满足于此,它主要对准的还是传统冒险题材的观众,因此从影片的结构上来说依然遵从着惊险片的模式(日后的《未知海域》倒是与其有几分相似),在叙事上并不存在兼容性的问题。

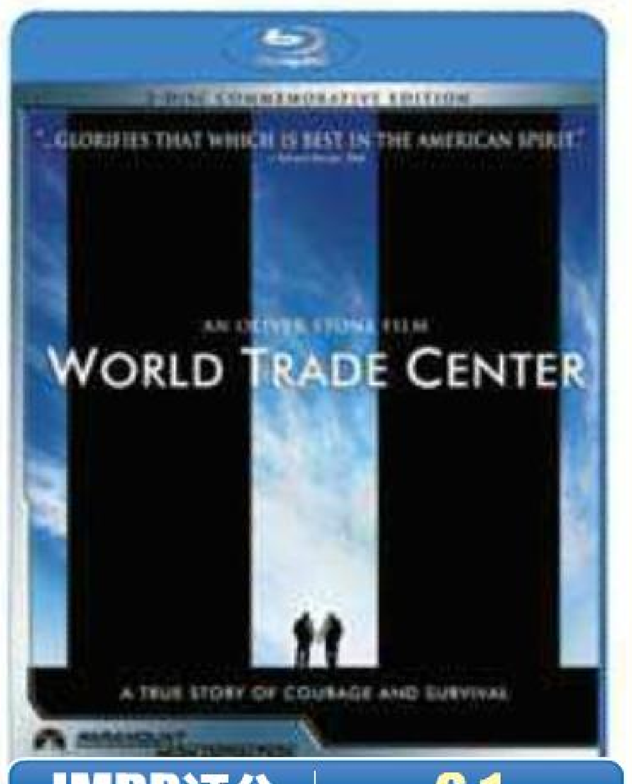
48 南极大冒险
Eight Below

IMDB评分 | 7.3

BD发行日期	2006年9月19日	版本	A区
年份	2006年	类型	冒险/剧情
容量	50GB×1		

狗狗是人类的朋友,它们忠诚、热情、坚韧,对爱它们的人充满感情,狗与人之间的故事,自然也是赚取眼泪的黄金题材。在这种类型片中,《南极大冒险》能够脱颖而出,是因为它颠覆了一些惯用的设置:本片并没有着力表现狗与人之间的友谊与忠诚,除了男主角以外,没有任何人在乎担纲真正主角的这群狗狗的生命(即便是男主也只在乎他自己的那一条),在暴风雪来临,探险队员全员撤离之际,这群狗狗其实已经在事实上被遗弃。以往的“狗狗片”通常都是打的都是温情和幽默牌,不可能有动物在摄像机前死亡。而本片中的八只雪橇犬却自始至终都在面临生与死的考验,但在极端情况下都没有放弃自身的责任,始终满怀期待的等待着已经将他们遗忘的人类的到来。一群南极户外独立生存175天却始终没有放弃人类交给它们的任务的狗狗故事,足以让我们重新审视自己对“信任”一词的理解。

47 世贸中心
World Trade Center

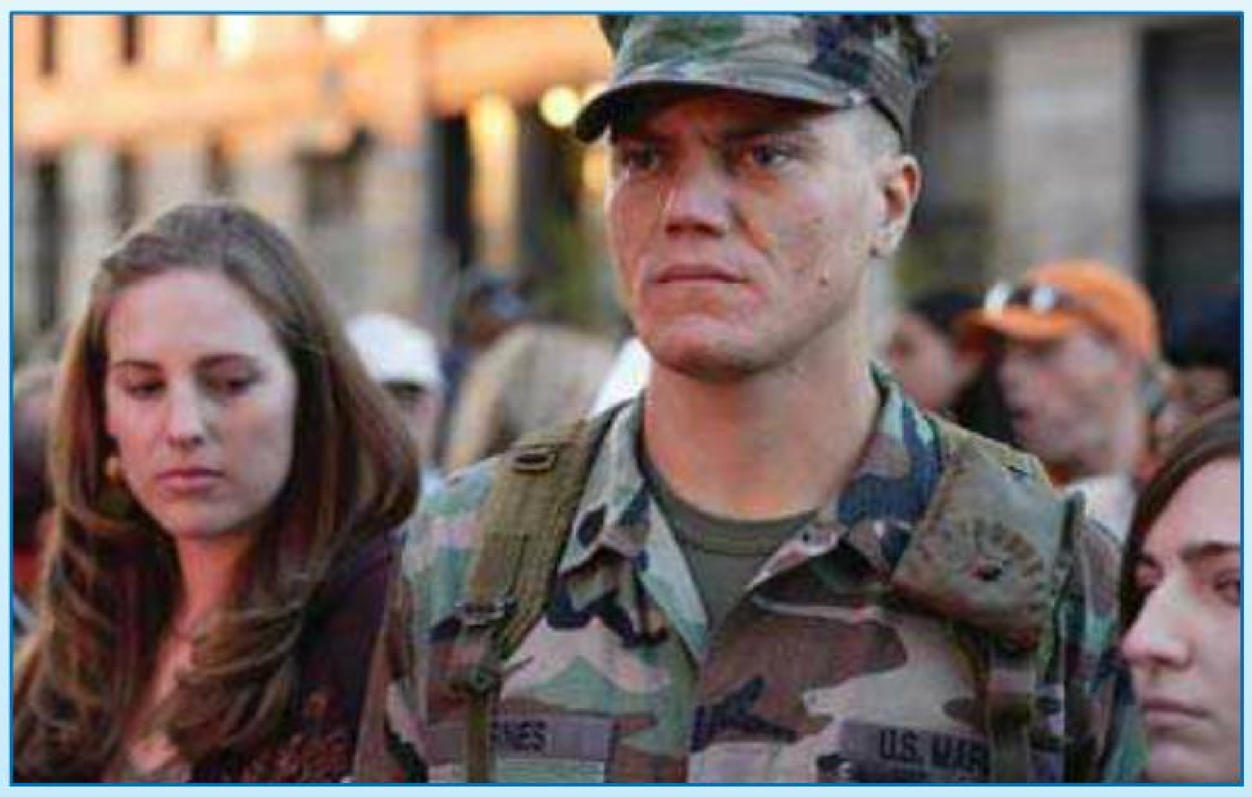


IMDB评分 | 6.1

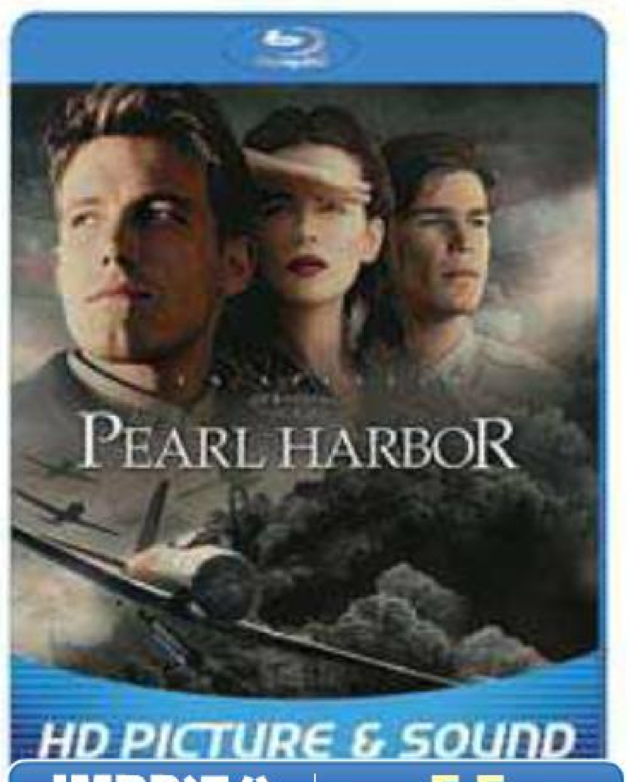
BD发行日期	2008年6月3日	版本	A区
年份	2006年	类型	历史/剧情
容量	50GB×1		

9·11事件对于世界上每一个国家,每一个政治势力而言,都可以产生不同的影响。即便是在9·11之后舆论迅速右倾的美国,也对这一改变美国社会的事件也有多元化的理解。迈克尔·摩尔的《华氏911》对小布什政府的腐败、不作为和愚蠢进行大肆揭露,一些不知名的纪录片中甚至将9·11渲染成美国统治阶级与拉登集团合谋的惊天阴谋。

在距离事件之后五年拍摄的这部影片中,著名的揭黑和创伤题材导演奥利弗·斯通放下了犀利无比的批判精神,影片甚至没有明显的政治立场。通过对当天一组进入尚未完全倒塌的世贸双塔中救援的消防队员,将观众带入现场,以身临其境的方式来体验这一事件本事的意义——作为旁观者的很多人(包括美国人自己)都过于重视其背后的政治意义。有人认为《世贸中心》是斯通以自废武功方式创造的主旋律作品,事实上本片并没有贴着好莱坞标签的美式英雄主义,片中的任何一个英雄都只是在努力做好份内的事情,他们不逞强,同时也不藐视自己的生命。没有主观臆断式的咒骂,没有“丧事当喜事办”的无耻,只有事件本事所折射出的对生命意义的思考,即便这是主旋律,也是一部非典型性的主旋律影片。



46 珍珠港
Pearl Harbor



IMDB评分 | 5.5

BD发行日期	2006年12月19日	版本	A区
年份	2001年	类型	爱情/战争
容量	50GB×1		

当今美日同盟关系,使得这部珍珠港事件60周年纪念电影不可能像《虎!虎!虎!》那样,对整个事件有全景式的复现,对日本军国主义分子的阴险狡诈有充分的揭露(当然今天的日本导演更无法做到这一点),于是《珍珠港》的一切雷人要素,在“爱情动作片”的本质之下都显得相当合理,被誉为“零脑细胞导演”、“烟火导演”的迈克尔·贝为本片掌舵,更是这种大背景下的不二人选。前三分之二,拍了一个由两名疑似基佬的男主角,顺带一个长得很不讨喜的女主角所演绎的烂俗三角爱情故事,后三分之一惊心动魄的战争场面,总算让是切入了正题,也顺利炸掉和烧掉了本片的2亿预算。然而,即便直接跳到日军第一枚炸弹投下的那个著名的“上帝之眼”特效镜头,接下来发生的也会让你觉得完全值回票价。

亚马逊蓝光销量TOP50

45 天降奇兵
The League of Extraordinary Gentlemen

IMDB评分 6.0

BD发行日期	2006年12月19日	版本	A区
年份	2003年	类型	科幻/奇幻
容量	50GB×1		

19至20世纪交汇之时，工业革命的“成果”已经在老牌帝国和新兴强权的军力扩张中得到充分的“体现”，狂人们已经准备用具有毁天灭地能力的战争机器来驯服整个世界，一群志在捍卫人类自由的英雄出现了。作为一部关公战秦琼式的超级英雄杂烩电影，《天降奇兵》的最独到之处就在于它的文艺范儿。从正义阵营的构成来看，其中看不到那些用内裤外穿、面罩、斗篷等符号组合出来的烂俗美式漫画英雄，而是来自于《所罗门王的宝藏》、《汤姆·索亚的历险记》、《海底两万里》等脍炙人口的经典科幻/冒险小说中的角色。这些性格迥异的人物，在影片由阴郁逼仄的气氛、华丽雍容的欧洲贵族场景、后蒸汽时代落魄的科学幻想所组成的基调下得到了和谐共存。

本片并不是完全走视觉路线的奇幻特效片，而是涉及到了相当多的欧洲文化常识和历史知识，当年没有完全领悟其中精妙之处的观众，可以通过蓝光重新体验它的精彩纷呈

44 圣战骑士
A knight's Tale

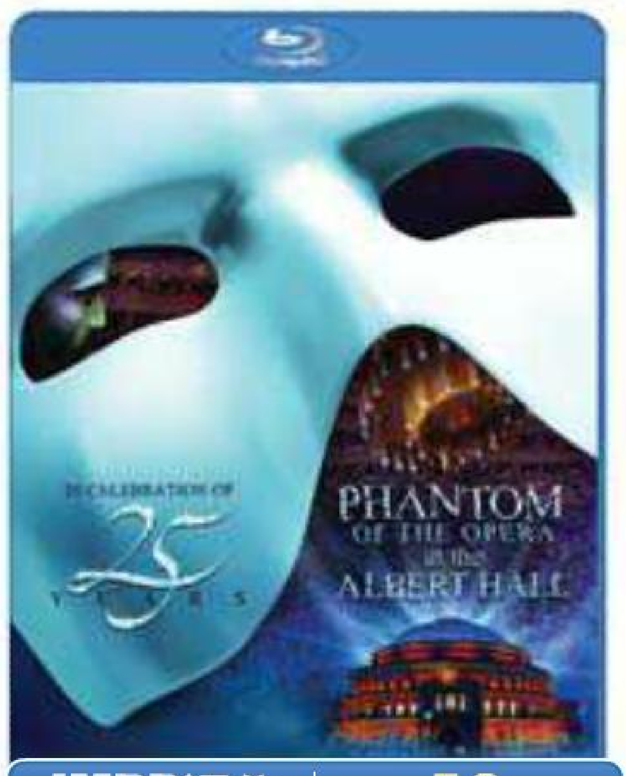
IMDB评分 6.6

BD发行日期	2006年9月19日	版本	A区
年份	2001年	类型	历史/动作
容量	50GB×1		

一个草根阶层青年男子追求骑士梦想的故事，一部小成本的古装英雄片，结果一曲We Will Rock You广为流传，日后的“小丑”——Heath Ledger在电影界扬帆远航，并且最后以天妒英才的方式结束了短暂而华丽的一生，这就是本片的收藏价值。

除去上述附加意义以外，本片讲的其实就是一个美式励志片中司空见惯的“你只要足够努力就可改变命运”的故事，中世纪骑士题材与现代时尚的混搭是本片的一大亮点，七八十年代的摇滚名曲冷不丁就冒出来，男主角的造型完全就是穿越版的Queen乐队成员。虽然讲的是骑士，却没有宏大的战争场面，甚至连“骑马与砍杀”也仅限于城堡的竞技场之中，客观上也让有限的成本全部用在了精巧的构思上。本片在欧洲的口碑一般，但相当受美国观众的追捧，其中的摇滚和后现代元素只有美国人们才能理解其中的精妙，本片在亚马逊的销量排名也证明了这一点。

43 歌剧魅影
The Phantom of the Opera

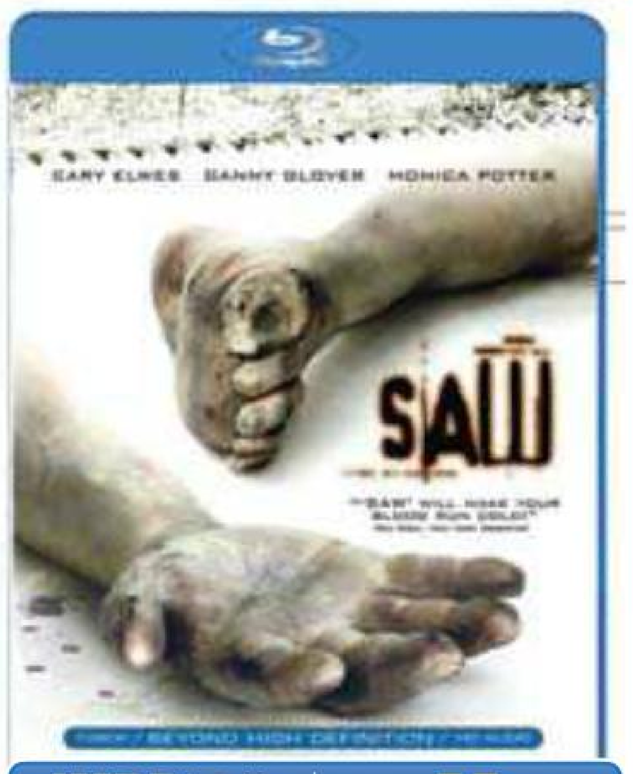


IMDB评分 7.2

BD发行日期	2006年12月12日	版本	A区
年份	2004年	类型	历史/剧情
容量	50GB×1		

《歌剧魅影》最初是1925年的一部黑白无声片，后来在1943、1962、1989、2004年分别被翻拍四次，入选TOP50的这部作品正是04版，正是这个特效出色和艺术性深厚的版本所表现的这个“夜半歌声”故事的。影片开头所展示的正是故事落幕后50年的那座剧院，依然悬挂在半空中的那盏大吊灯揭开了这里辉煌的过去，风卷云起，所有被历史掩盖的一切都开始熠熠生辉。同之前几个版本注重恐怖氛围和惊悚感不同的是，04版更注重美感，借助克里斯汀和魅影的歌声来表现美的虚假和幻灭。

42 电锯惊魂
SAW

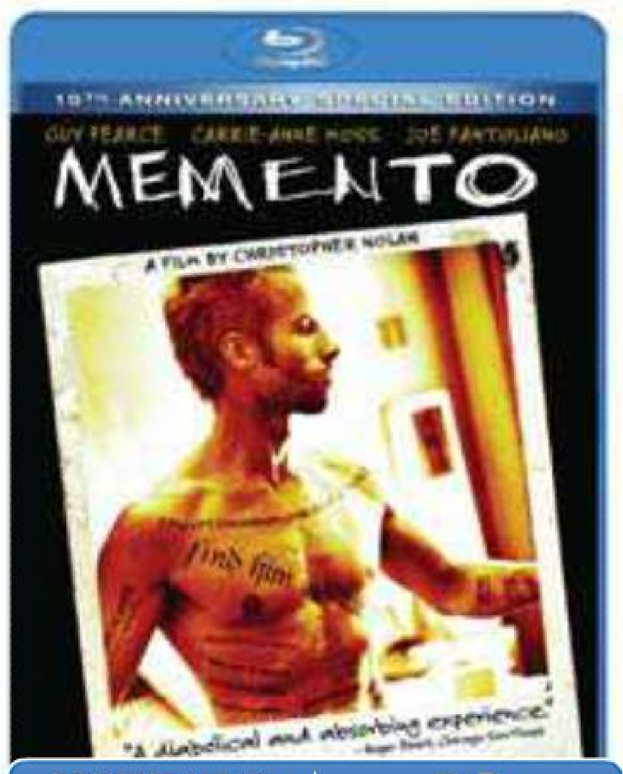


IMDB评分 7.7

BD发行日期	2006年7月27日	版本	A区
年份	2004年	类型	恐怖
容量	50GB×1		

系列片《电锯惊魂》系列的开山之作，将密室、解谜与设计型连环凶杀三大题材糅合在了一起，在禁闭压抑的空间内上演着跌宕的情节，看起来却一点也不费脑子，在血浆横飞、肾上腺激素大量分泌之后，导演最后再出来将观众涮一回，整个影片节奏一气呵成，就算是玩“变态”，也玩得是异常流畅和凌厉。进入21世纪之后，从神棍时代、血浆时代、高智商时代、心理分析时代一路走来的美式恐怖题材需要更加过火，更为癫狂的全新表现方式，而《电锯惊魂》正是符合这一标准，它不需要慎密的推理，也没有什么高深的社会学意义，就是以过关制电子游戏的结构，用绝对管够的血浆、Cult场面和绝望感，看得观众一面头皮发麻一面还目不转睛，并且在影片结束后被Shock半天。

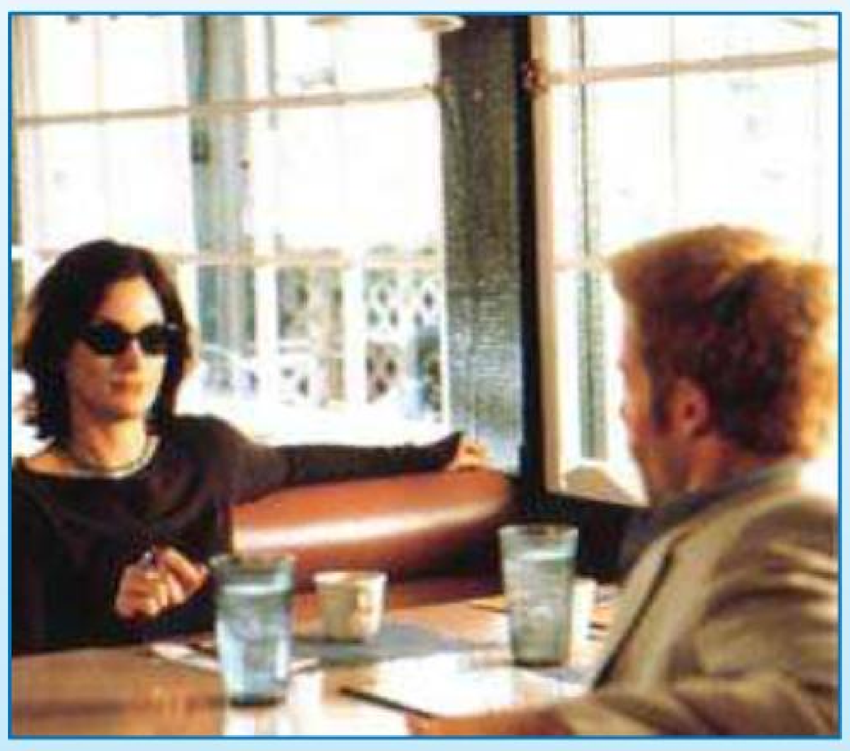
41 记忆碎片
Memento



IMDB评分 7.2

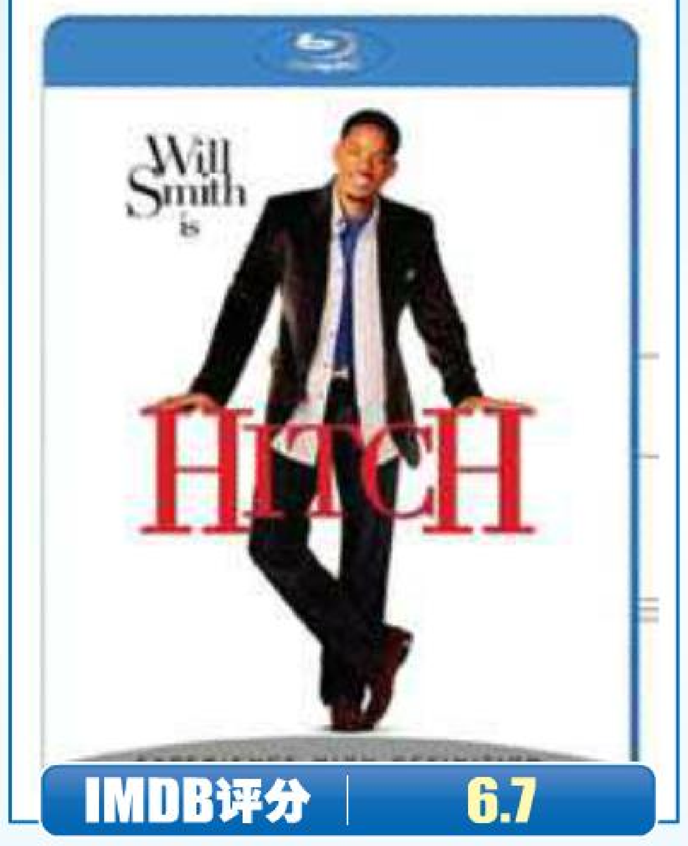
BD发行日期	2011年2月22日	版本	A区
年份	2000年	类型	悬疑
容量	50GB×1		

《记忆碎片》的故事可以概括为“一支胰岛素针管所引发的血案”，10分钟就可以讲完的故事，电影用了超过2小时时间，观众未必都能看懂，但都觉得这是一部神片。不用怀疑，这种能让人看后稀里糊涂还要高呼神作的导演，一定就是诺兰了。《记忆碎片》作为诺兰早期的代表作，就已经看到了这位鬼才对新颖叙事方式近乎偏执的追求。他用前无古人的倒带（区别于传统的倒叙）来创造了一个属于失忆症患者的支离破碎故事，每一个观众仿佛都成为了主角Lenny，通过上一次失忆前保存下来的只言片语和证据，来寻回真实的自我。整个故事分为26个片段，其中既有倒叙，也有正序，还有主人公以个人真实经历臆想出来的属于“别人”的记忆碎片，三种片段的剪辑看似毫无规律可言，而内在又存在着紧密的逻辑。从形式上看，诺兰的这部作品违背了电影的基本叙事原则，甚至有化简为繁、故弄玄虚的嫌疑，但如果没有这部试验性的作品，就不会有日后的《致命幻术》和《盗梦空间》。



亚马逊蓝光销量TOP50

40 全民情敌
Hitch

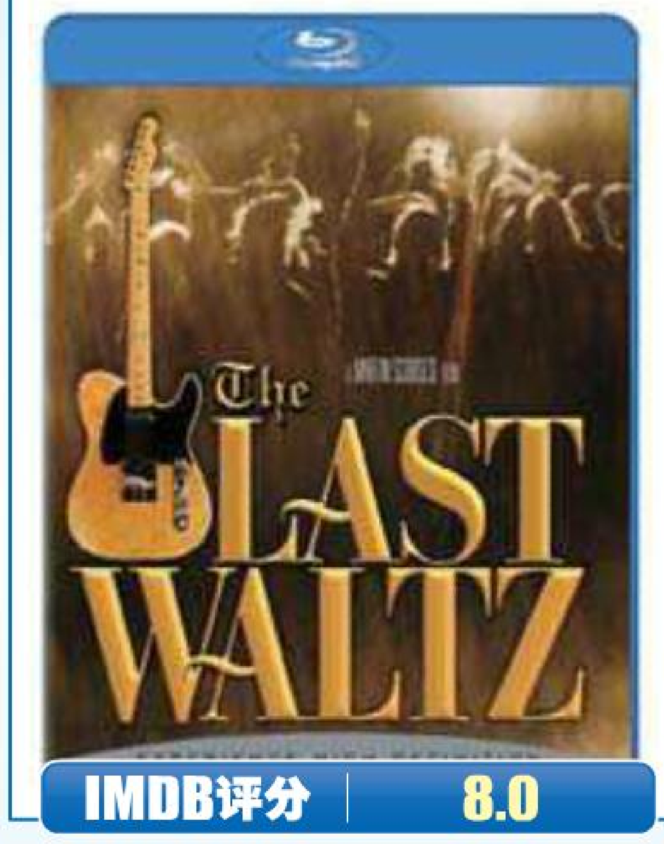


IMDB评分 6.7

BD发行日期 2006年6月20日 | 版本 A区
年份 2005年 | 类型 爱情 | 容量 50GB×1

这是一个爱情在变得越来越廉价的同时却越来越稀缺的时代，渴望爱情的人们在这个速溶爱情的时代都在总结着以最快速度获取爱情的技巧，电视机中泛滥的相亲节目中，一个个自我感觉良好的名嘴们也在不遗余力地给男嘉宾们支招。威尔 · 史密斯在《全民情敌》中扮演的，就是一个所谓的爱情专家，他负责给客户的把妹行动提供各种指导和策划，甚至可以保证三次约会之类肯定能拿下对方，然而他自己却并不相信这套对于客户而言屡试不爽的系统理论，因为他自己曾经被爱情这个自己每天都在经营的“商品”伤害过，于是就在总结和闭关修炼后的顿悟中练就了如何欺骗别人的感情，并且以此做起了传道解惑的生意。本片探讨的问题便是，爱情究竟是一门学问吗？得零分的人可耻吗？爱情究竟是一种技巧吗？能帮助你赢得芳心吗？在这个医者不自医的故事中，关于寻找真爱的说教听上去也不是那么让人厌烦。

39 最后的华尔兹
The Last Waltz

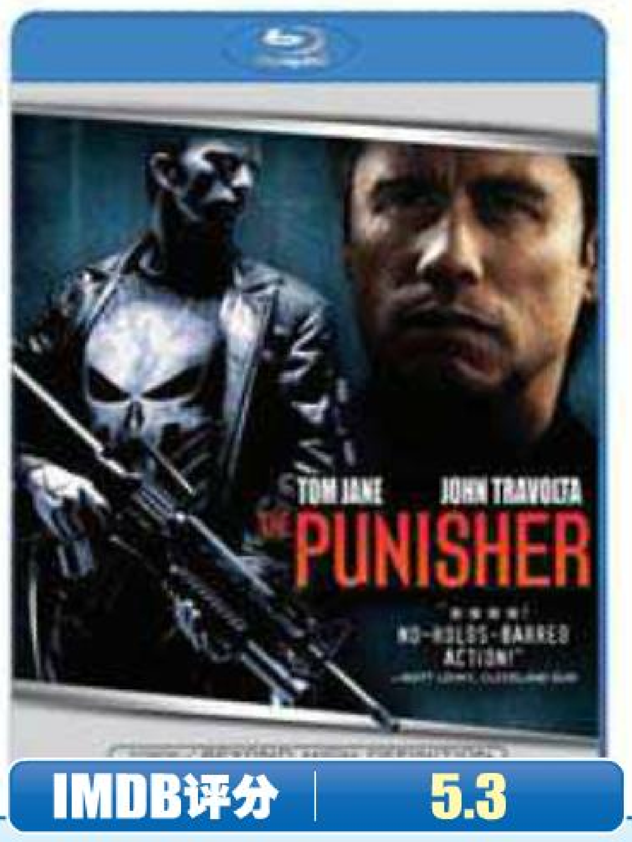


IMDB评分 8.0

BD发行日期 2006年7月25日 | 版本 A区
年份 2005年 | 类型 音乐/纪录 | 容量 50GB×1

作为惟一一部进入TOP50销量榜的纪录片，《最后的华尔兹》的理由相当充分：这是纵横美国摇滚乐坛三十年的乐队——“乐队”(The Bond)散伙演唱会的纪录片，五位音乐狂人不搞华丽包装，不玩炒作和绯闻，甚至不屑于装B，他们各个都才华横溢，无论是乡村、蓝调、摇滚乃至福音歌曲，全部都可以玩得是风生水起、游刃有余。然而天下没有不散的宴席，尤其是对于一个在商业化大染缸中沉浮的乐团组合而言更是如此。1976年，“乐队”即将走到终点。当年感恩节，五人众在旧金山的温特兰剧院进行了一场告别演唱会，投资方请到了马丁 · 斯科塞斯担任纪录片的导演，这位擅长捕捉细节的大师也率领七位顶尖摄影师捕捉这场落幕演出的所有细节，并且亲自执剪，为我们献上了这部对“乐队”与他们所创造的那个辉煌年代的总结。

38 惩罚者
The Punisher

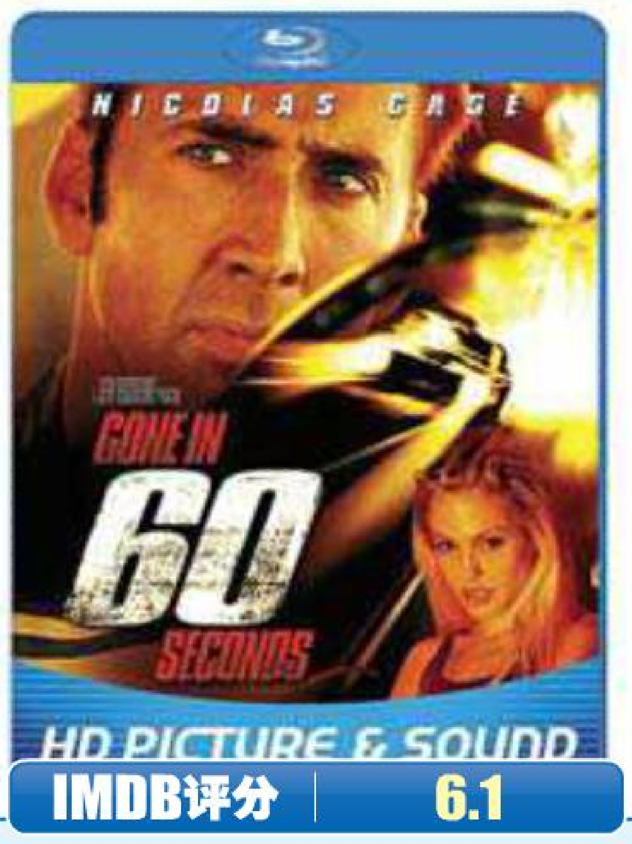


IMDB评分 5.3

BD发行日期 2006年7月27日 | 版本 A区
年份 2004年 | 类型 动作/犯罪 | 容量 50GB×1

中国观众最初认识《惩罚者》不是通过漫画，而是Capcom推出的同名清版游戏，既有拳拳到肉的搏击，又有火力全开的扫射。从这个意义上来说，电影版倒是完全继承了当年这部街机游戏的精髓：一老票张牙舞爪的杂鱼夹杂着几个小BOSS朝着“惩罚者”发红的枪口冲来，主角从一开始就身中数枪，结果就是横竖不死——之后中枪次数越来越多，甚至还被爆弹直接命中，但就是死不了，因为导演就是设定主角HP较高，并且可以随时吃回复药，关键是投币数量充足，可以无限接关。也正是这一明显缺乏戏剧真实，甚至是必要逻辑性的设置，让这部小成本片无需任何的花架子，直接将主要投资都烧在了“枪、枪、枪”的主题上。故事由“复仇”引出，所有线索都围绕“惩罚”两个字，单刀直入，简单直接，以暴易暴这一适用于反英雄的传统主题老套一点不算什么，重要的是一个“爽”字！

37 急速60秒
Gone in 60 Seconds



IMDB评分 6.1

BD发行日期 2006年7月27日 | 版本 A区
年份 2006年 | 类型 动作/犯罪 | 容量 50GB×1

同为竞速题材，由肌肉男范 · 迪赛尔领衔主演的《速度与激情》系列居然一部也没有入选TOP100销量名单，顺利杀入五十强的《急速60秒》究竟是拥有各种特殊魅力？答案就在于美国是一个汽车的国度，而《急速60秒》就是一部献给视汽车为生命的美国人的电影。同样是以速度、犯罪、极限、硬汉和美女做关键字，本片同《速度与激情》相比的最大区别在于，无论是编剧的故事、导演的风格还是演员的表演，都充满了对汽车的浓情爱意，汽车不是一群俊男美女耍帅装酷用的道具，更没有沦落为《速度与激情4》中拽着保险柜当流星锤在街上一路强拆的特技工具，每一辆车似乎都有着自己的感情，你可以感觉到它们有着独特的个性。《极品飞车》日后的发展方向和风格转型，也与这部电影有着莫大的关系。

36 偷天换日
The Italian Job

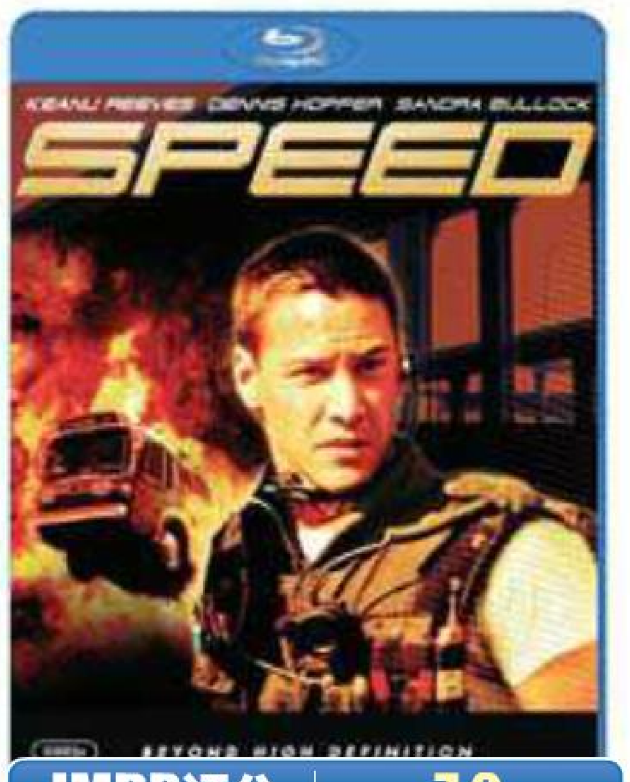
IMDB评分 6.9

BD发行日期 2006年7月27日 | 版本 A区
年份 2008年 | 类型 动作/犯罪 | 容量 50GB×1

翻拍自1969年同名作品的这部电影，其首要看点在于演员阵容，其中包括有包括有马克 · 沃尔伯格、理查兹 · 塞隆、爱德华 · 诺顿、杰森 · 斯坦森等一大批实力巨星的加盟。其二在于影片高潮阶段的那场追逐戏，上演街头狂奔的不是马力强劲的美式肌肉车或者是欧洲豪华跑车，而是宝马公司当年刚刚上市的新款Mini Cooper。在盗亦有道者们转移黄金的那场戏中，Mini Cooper展示了它们强劲的马力、卓越的操控与可以自由穿行于大街小巷的体积优势。《偷天换日》也许是史上最为成功的广告植入范例，Mini不仅仅在欧洲横扫市场，而且在一项热爱大块头车的美国市场，也创下了一季度狂卖300万辆的记录，本片那场壮观的立体化追车战功不可没。

亚马逊蓝光销量TOP50

35 生死时速
Speed

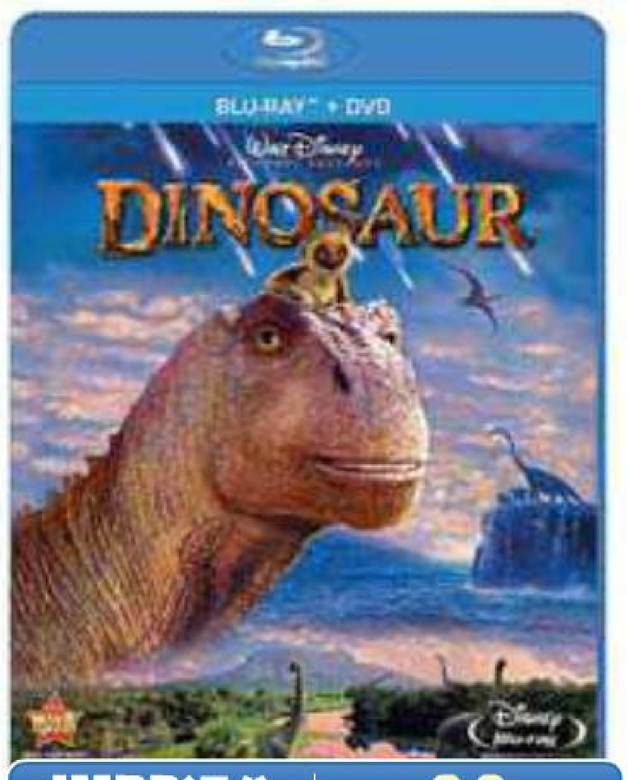


IMDB评分 7.2

BD发行日期	2006年11月14日			版本	A区
年份	1994年	类型	动作	容量	50GB×1

1994 年，中国电影市场刚刚对好莱坞敞开大门,《生死时速》作为第一批分账式引进大片，让我们体验了令人喘不过气来来的 116 分钟，基努 · 里维斯这张棱角分明、中西合璧的脸，也让无数女性观众从此迷上了这位一直都在天然呆，从未被超越的超级帅男。本片的主要场景是一辆安装着炸弹的公共汽车，任务限制是“巴士必须保持高速行驶，否则会爆炸，主角必须在如此凶险的环境中解除危机，否则必死无疑”,后来也被许多惊险电影所“致敬”,其实“减速 = 爆炸”这一创意并不是《生死时速》的首创，在高仓健演的《新干线大爆破》中就已经出现了这种桥段，不过这依然不能抹杀本片在惊险气氛创造上炉火纯青的技法。

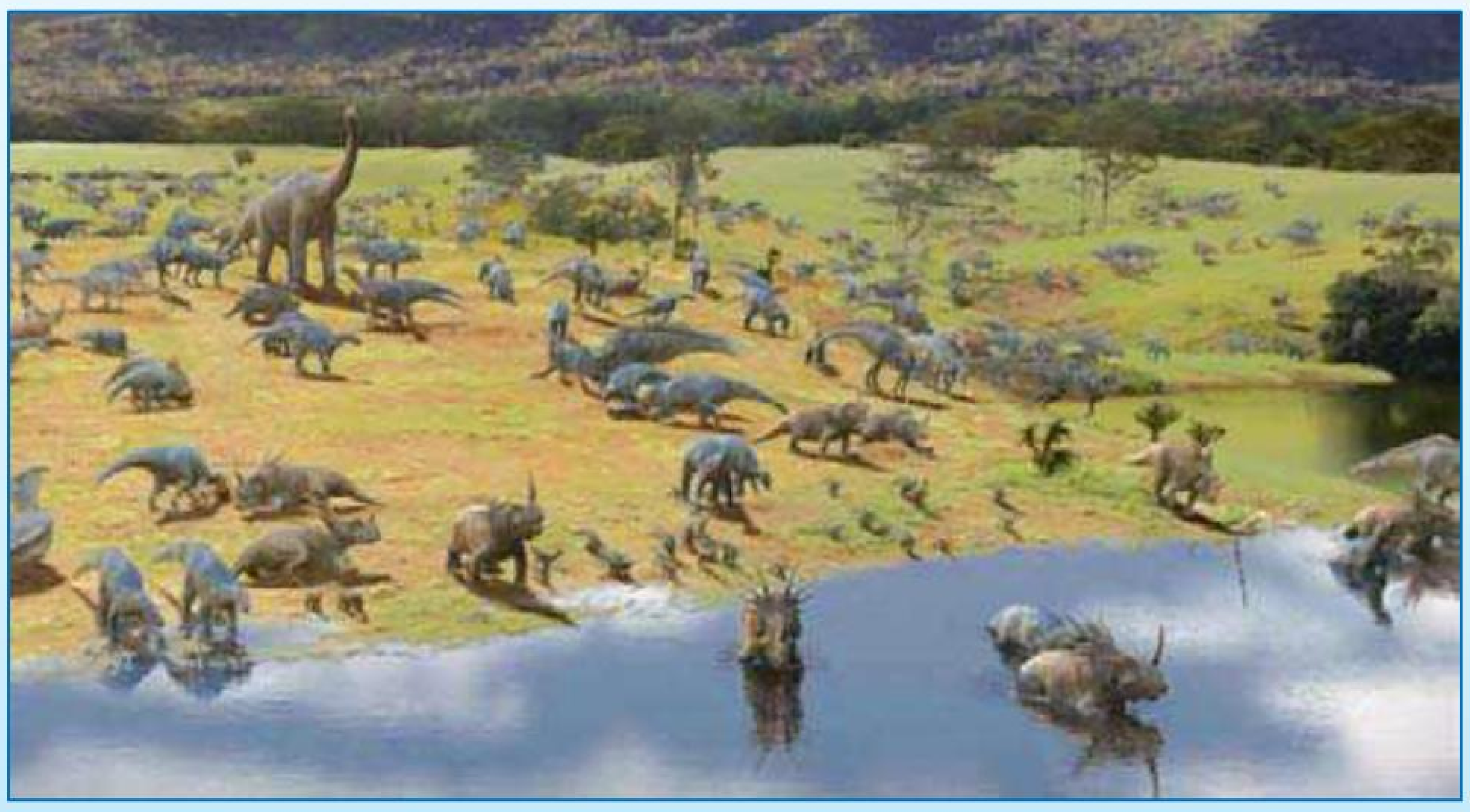
34 恐龙
Dinosaur



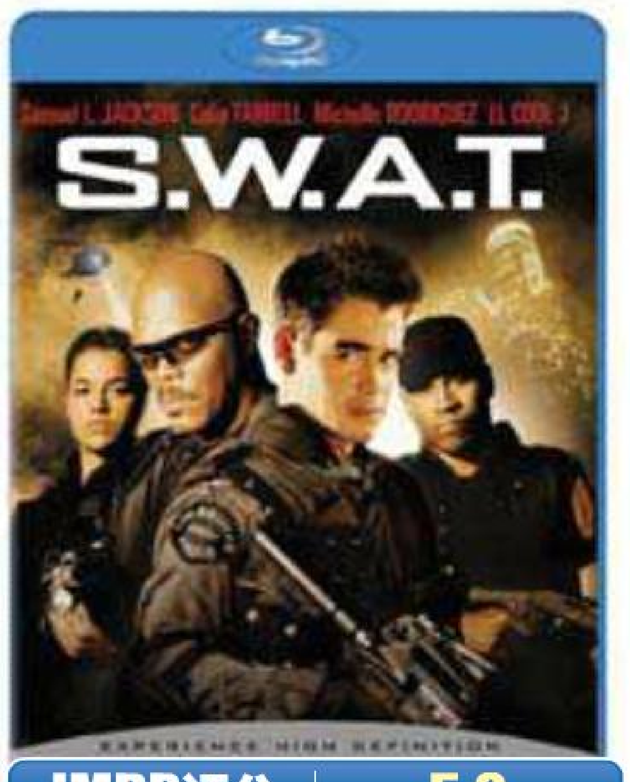
IMDB评分 6.2

BD发行日期	2006年11月14日			版本	A区
年份	2000年	类型	卡通	容量	50GB×1

燥热版《冰河世纪 2》加上动画卖萌版的《侏罗纪公园》，组合出了《恐龙》这部动画大片。一只生活在白垩纪晚期的小恐龙被一群狐猴抚养长大，从未见过自己的同类，也没有同类的残暴与兽性(泰山版恐龙)。正是因为这个原因，造就了一只善良、勇敢、富有爱心的正义化身版恐龙。在导致恐龙灭绝的大灾变到来之际，它用自己最大的力量，帮助自己的族群生存了下来，并且在这个过程中成长、成熟，代替了某个唱黑脸的 BOSS，成为了地球上惟一一批幸存下来恐龙的领袖。当张学友主唱的片尾曲在耳边响起的时候，你的思绪会立刻回到 11 年前这部电影所带给你的感动。



33 洛城特警
S.W.A.T.

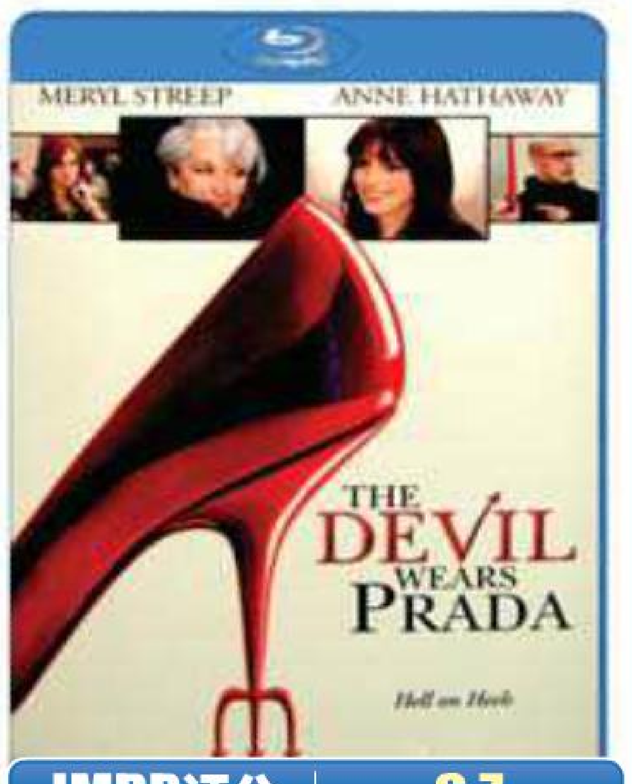


IMDB评分 5.9

BD发行日期	2006年9月16日			版本	A区
年份	2003年	类型	卡通	容量	50GB×1

以“特殊武器 / 战术小组”为主角的题材一听上去就相当酷，观众们最想看到的东西就是“专业”，应该说《洛城特警》在这方面做的相当不错，萨缪尔 · 杰克逊、科林 · 法瑞尔等一批主演在 S.W.A.T. 学校接受的长达数月的训练起到了很好的效果，他们所扮演的“霹雳”队员们的各种战术动作毫无山寨感，由货真价实的 S.W.A.T. 教官担任的军事顾问，也让本片非常对枪械迷的胃口——至少在影片的前半段，让我们领略了特警小组执行任务中的相互协作、布控、人员调度、狙击等传统项目。不过本片的故事实在不怎样，最后的三分之一干脆将惊心动魄的警匪大战变成了一场闹剧，让人实在看不下去。为什么这样一部烂片可以借助蓝光翻身？对此《多伦多之星》的评论一语中的——“《反恐特警组》尽管有着一鸣惊人的野心，但它更适合电视银幕”。

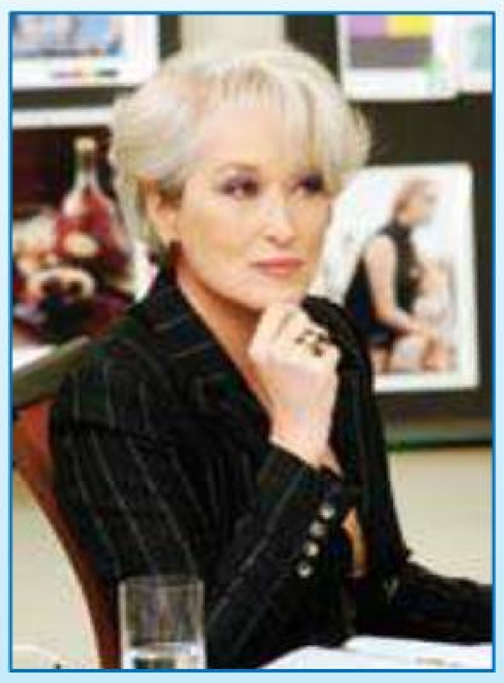
32 时尚女魔头
The Devil Wears Prada



IMDB评分 6.7

BD发行日期	2006年12月12日			版本	A区
年份	2006年	类型	时尚/剧情	容量	50GB×1

时尚界的奢华和梦幻美丽，充斥整部电影的名牌、衣服和包包让人叹为观止，诱惑拦挡，女主角在经过装扮后迅速完成了小丑鸭变天鹅的转型……什么，你说这是一部美版的“XXX 升职记”？《时尚女魔头》可以被解读为一部关于时尚业内幕的电影，也可以作为一部深刻的“白领生存要诀”来欣赏。主角是一个刚刚走入社会的小女生，却得到了在千万人看来“羡慕嫉妒恨”的职业——成为一本享誉世界的时尚杂志女主编(女魔头)的“第二助理”。实际上，这个听起来无比唬人的“Chief Editor Assistant”只是一个负责女 BOSS 一切杂务的跑腿工——与一般跑腿工不一样的是，即便你是帮女 BOSS 去街头买一杯咖啡，也必须时刻保持自己的潮人本色，就连订一张飞机票，也时刻处于气场十足的女魔头的压力之下。从 Hold 不住，到 Hold 住，再到同女魔头之间建立起信任与感情，《时尚女魔头》就是这样一部通过揭示白领真实生活状态，来让人领悟职场生存心理技巧的电影。



31 全面回忆
Total Recall

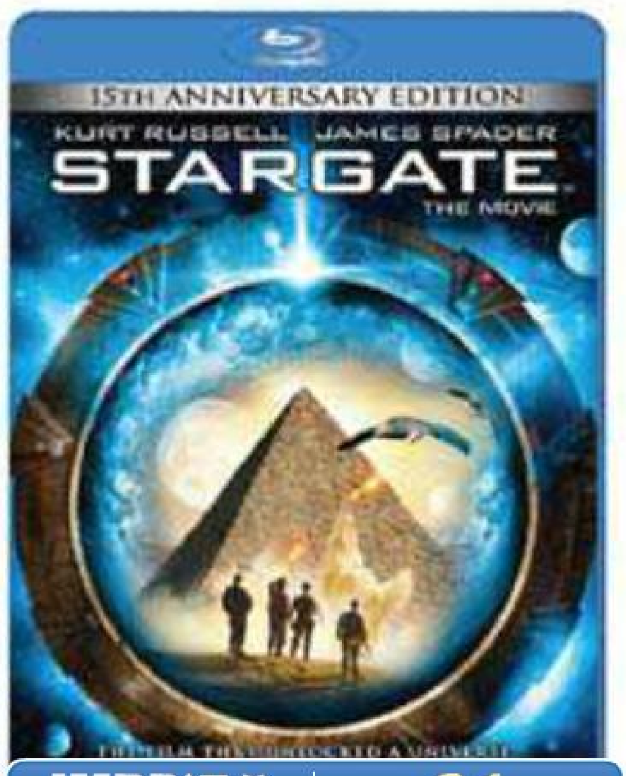
IMDB评分 7.4

BD发行日期	2006年8月29日			版本	A区
年份	1990年	类型	科幻/动作	容量	50GB×1

除了《终结者》第一、第二集以外，入围 TOP50 的州长大人电影只有这部《全面回忆》，卖肉和动作戏自然少不了，此外它还有独到的地方。事实上,《全面回忆》早在《黑客帝国》、《十三楼阶梯》十年之前，就已经开始探讨“真实”、“虚幻”、“自己的记忆是否是真实的”等有玄学特质的科幻主题。与 Matrix 不同的是，影片直到最后也没有给观众一个明确的真相，本片最吸引人的地方莫过于剧情的解读方式：你可以相信银幕上所发生的一切都是真的，也可以认为整个故事都是周庄梦蝶——无论你是从“真”还是“假”的角度去解释一切，都可以在影片中找到充分的“证据”，当你也在和主角一样纠结于“在另一个世界，我或许可能是一个白痴”的时候，就体会到了它的真意。

亚马逊蓝光销量TOP50

30 星际之门
Stargate



IMDB评分 6.1

BD发行日期	2009年10月27日	版本	A区
年份	1994年	类型	科幻
容量	50GB×1		

《星际之门》科幻品牌拥有十多部电影，上百集电视剧，这个规模空前的科幻史诗的开端，正是 1994 年的这部由罗兰 · 艾默维奇执导的同名电影。这是一部科幻剧，它的经典之处就在于它对于地球或者人类历史的独特视角，结合了的地球上的古迹，希腊神话，圣经故事。穿越到另一个世界的古埃及，艾默维奇依然在这个架空时空中保持了他高度的政治敏锐性，影片讲述的这个解放受压迫者的故事对现实政治（尤其是中东地缘政治）的映射已经到了露骨的地步，难怪美国观众会对其由衷的喜欢。

29 魔力女战士
Aeon Flux

IMDB评分 5.4

BD发行日期	2008年6月3日	版本	A区
年份	2005年	类型	科幻/动作
容量	50GB×1		

这部被 IMDB 判定为 5 分片的科幻作品，其排场之大与内容之空洞完全成反比，不仅主题涉及到了末世、病毒、转基因、克隆人等时髦的话题，而且场面也极尽宏伟、霸气之能是。

一座一座由各国著名建筑师打造的具有集合美感和科技感的建筑物让人叹为观止，应接不暇的华丽服饰让人怀疑自己再看巴黎时装周发布会。饰演“魔女女战士”的查理斯 · 塞隆刚刚拿了小金人，在本片中就忘记了老本行，成为了一个上下翻飞、无所不能的自由体操运动员，随便翻翻、滚滚就让各路杂鱼莫名其妙死一大片。想把这部电影看成一部好电影，就必须有正确的心态——它根本就不是一部电影，而是 90 分钟长度的 MV，特点就是画面尽可能的眩人，造型尽可能的摆酷，服装样式和饰物都有强烈的概念性时尚感。

28 太阳泪
Tears of the Sun

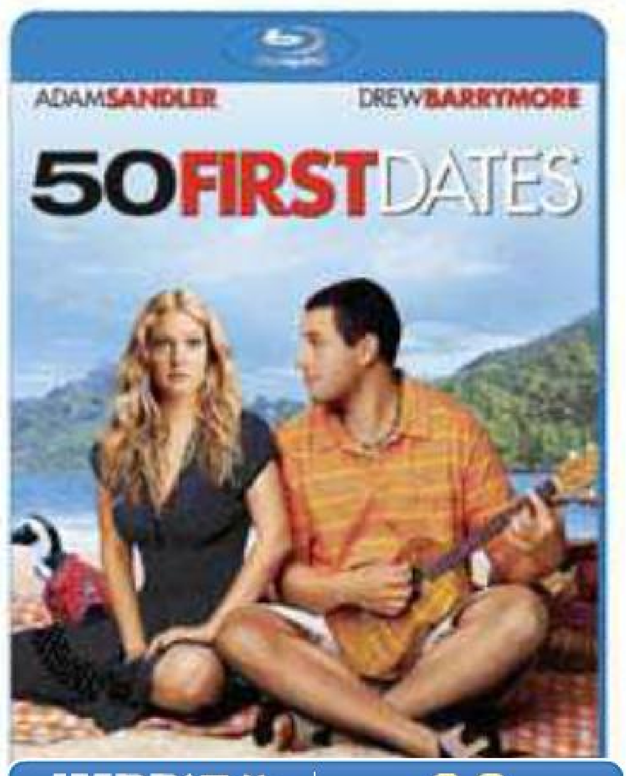
IMDB评分 6.4

BD发行日期	2006年9月19日	版本	A区
年份	2003年	类型	动作
容量	50GB×1		

非洲在燃烧，黑人兄弟在流血流泪……不过米国亲人解放军来了，一切都不一样了！由布鲁斯 · 威利斯主演的这部战争动作片，就是一部典型的美式主旋律。其中的一群 SEALs 在完成“主线任务”——拯救意大利裔美女医生的同时，又毫无怨言，且是在违抗军令的情况下投入了这个击杀叛军大 BOSS，拯救非洲难民的副本，一向喜欢看到自己的“子弟兵”在全球各地扮演世界警察的美国观众自然非常待见这种题材。

本片的最大亮点在于几场战斗场面的设计，无论是 HALO 跳伞、潜入清除、“地狱火”撤退还是近距离火力支援，都做得有模有样，也为《使命召唤 现代战争》和《战地》系列的单机关卡提供了素材。当然，本片的军事指导也有反智的时候，参见威利斯所用突击步枪身上的那只自始至终都装反了的瞄准镜。

27 初恋50次
50 First Dates



IMDB评分 6.8

BD发行日期	2004年6月15日	版本	A区
年份	2004年	类型	爱情/喜剧
容量	50GB×1		

“我会爱你一生一世”，这是每一个恋爱过的男性都曾经说过的话，可以是对一个对象不停的说，也可以是说给不同的对象听。但如果你的另一半就像是《初恋五十次》中的这位女主角，因为短期失忆症而会不停将你遗忘，每天清晨醒来之后都会因为枕边的这个“陌生人”而尖叫，甚至结了婚，生了孩子之后，依然会在每天的固定时间中将你忘得干干净净，没有唤醒你在他心中记忆的办法，因为你们之间的爱根本就是在记忆之外进行的……试问，你还能爱得下去吗?为爱人作一件事不难，难的是时时刻刻能为她做这件事，相信看完本片之后会对“厮守”一词有全新的感悟。

26 战争之王
Lord of War

IMDB评分 7.7

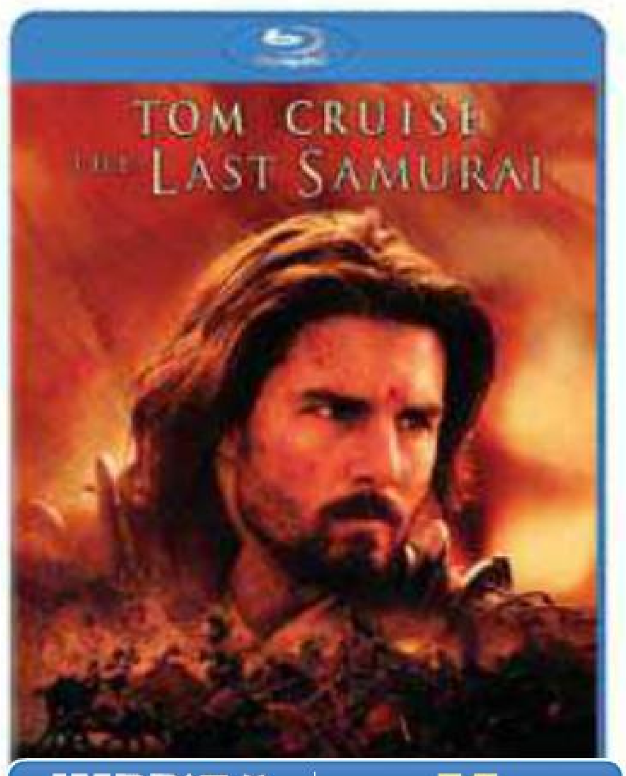
BD发行日期	2006年6月27日	版本	A区
年份	2005年	类型	战争/传记
容量	50GB×1		

拿人钱财，给人贩卖杀人工具的军火商人向来都被视邪恶的化身，他们将加速无辜者的死亡当做是敛财的方式。本片就是将观众带入一个军火贩子——东欧移民尤里 · 奥洛夫的发家致富史，通过他从涉足军火贸易之后的荒诞经历，在流畅的叙事和充满黑色幽默的氛围之中为我们揭开了这一黑色地带的神秘面纱。导演毫不掩饰地表达了对武器和战争的痛恨，但却并没有落入板着脸说教的俗套，更没有落入谴责军火商人或者是需要他们提供“服务”的杀人者，而是带领观众从影片所展示的一个个爆笑到扭曲的故事中，去触及武器贸易这一现象背后的根源。以奥洛夫为代表的“战争之王”们给这个世界带来了混乱，给无数家庭带来了灾难，然而这个邪恶的化身却是“人类发展”、“普世价值”、“维系地区平衡”等华丽辞藻下隐藏的大国利益所驱动的木偶。本片对世界上最大的军火公司以及其老板——美国政府和美国总统有过多的吐槽，导致它无法获得精英舆论的认同，在所有由美国人把持的电影奖项上都毫无斩获，然而却得到了广大草根阶层的追捧，它的蓝光销量也证明了这一点。

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

亚马逊蓝光销量TOP50

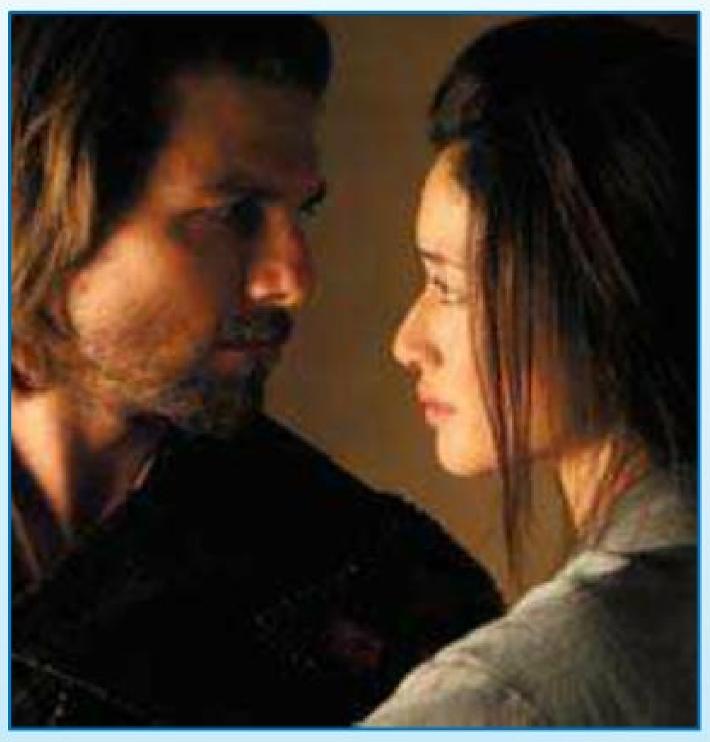
25 最后的武士
The Last Samurai



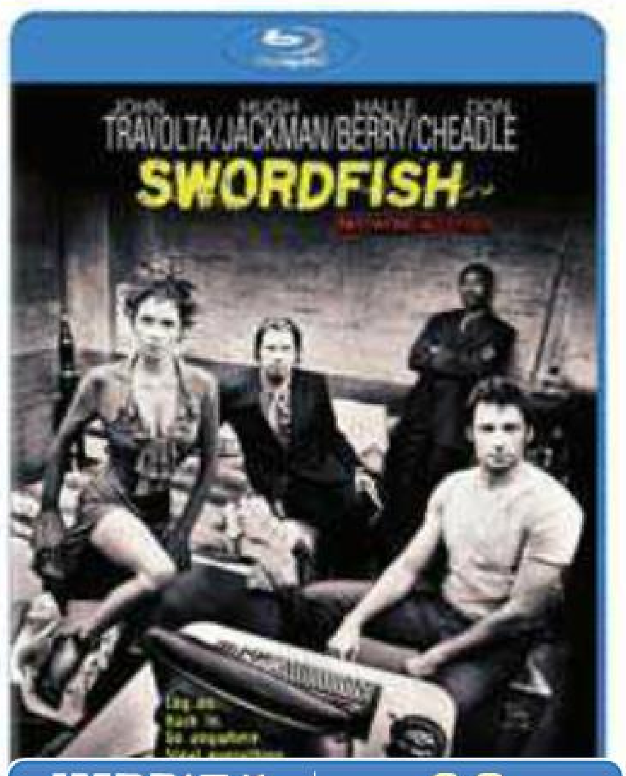
IMDB评分 7.7

BD发行日期 2006年11月14日 | 版本 A区
年份 2003年 | 类型 战争/历史 | 容量 50GB×1

《与狼共舞》故事模式的日本版，一群即将被时代大潮湮没的末代武士代替了印第安勇士，为了捍卫自己的精神而进行最后的抗争。渡边谦所饰演的这个以西乡隆盛为原形的叛乱武士领袖自然不是什么“逆历史潮流而动的野心家”，而是在黑夜中苦苦探索救国救民答案的智者和勇士，总之卑鄙无耻的是改革派，善良自律的是保守派。本片并没有沦为猎奇片、YY片的关键，在于作品融入了“南蛮”对这段日本社会剧烈变革时期的理解。战士的荣誉在现代化的武器面前应该何去何从？革新之中如何实现文化的传承？好莱坞史诗片一贯擅长的魄力场面与细腻精致的和风完美结合，既有美式热血，也有彰显禅意的主题。



24 剑鱼行动
Swordfish



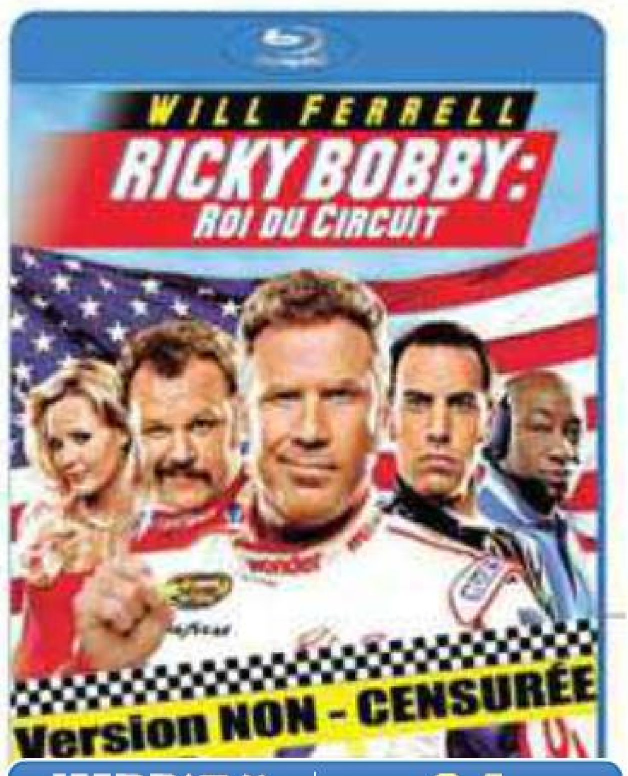
IMDB评分 6.3

BD发行日期 2006年9月26日 | 版本 A区
年份 2001年 | 类型 动作/犯罪 | 容量 50GB×1

如同所有的黑客题材电影那样，由于黑客技术过于专业，很难在大银幕上表现，即便拍出来了普通观众也一定是看不懂（当然很大程度上是因为导演自己也不懂），因此凡是涉及到具体的破解过程，一律都是墨镜男端坐在刷了漆的兼容机前胡敲键盘这种模式——《剑鱼行动》的“黑客”要素完全就是这种老套路，片中甚至出现了“多屏幕操作系统”这种堪称下限的场面。本片的素质一般，除了约翰·特拉沃塔、“金刚狼”、哈利·贝瑞三大明星，以及几段动作戏的亮点以外，《剑鱼行动》就显得相当平庸了。

不过，美国观众对《剑鱼行动》的追捧并非毫无道理：本片的反派并不是一群简单粗糙的悍匪，他们抢钱的目的是为了拿去炸中东、南美那些反美分子——这是一群“美国愤青＋爱国贼”组成的联盟，其纲领正是大粪青年们成天挂在嘴边的“爱国无罪”。影片上演3个月零3天之后，就发生了震惊世界的9·11事件，片中所说的“将那些胆小鬼和和平主义者的钱造火箭炸恐怖分子”，不正是全体美国人那时候都想做的事情吗？

23 塔拉德加之夜
Talladega Nights: The Ballad of Ricky Bobby



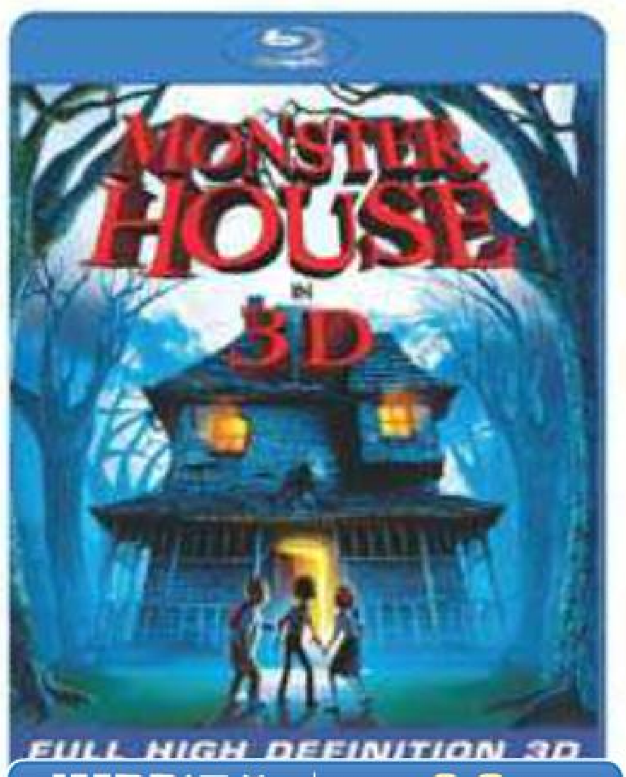
IMDB评分 6.4

BD发行日期 2006年12月12日 | 版本 A区
年份 2006年 | 类型 竞速/传记 | 容量 50GB×1

NASCAR大赛在世界范围内的影响力不及F1和拉力，但在美国国内却是一项风光无限的汽车赛事，本片讲述的是NASCAR赛车王者瑞奇·鲍比的传奇故事，依然是“小有成功——失败——顿悟——登上巅峰”的励志片模式。

主演威尔·法瑞尔用自己特有的癫佬特质进行本色演出，演活了一个脱口秀演员式的速度疯子。除了爆笑喜剧元素以外，电影的主题元素——赛车场面精彩之极，雷鸣般的引擎怒吼加上18万现场观众沸腾欢呼，还有一辆辆子弹般划破空气的赛车以及刺激的撞车场面，能让视觉瞬间达到高峰体验。

22 怪兽之屋
Monster House



IMDB评分 6.8

BD发行日期 2006年12月12日 | 版本 A区
年份 2006年 | 类型 卡通/恐怖 | 容量 50GB×1

完成于2006年的这部“少儿不宜”的卡通电影，在《鬼妈妈》之前就开创了历史。一群正值青春期的小男孩前往传说中的鬼屋探险，由此发掘到了隐藏在骇人表象之下的真相。在恐怖的这个“表”的里面，本片试图诠释的是“爱”这个对于人类而言恒久不变的情感主题，也正是因为孩子不懂这么深奥的东西，因此本片应该算是一部恶形恶状的成人卡通，小孩看后轻则从此以后不再对“动画片”感兴趣，重则在幼小的心灵中留下一生的阴影。画面是黑暗阴沉的，但主题绝对是光明且具有现实意义的。比皮克斯酷一点儿，比梦工厂严肃一点儿，比这种怪诞风格的大师蒂姆·波顿还是差了那么一丁点。

21 神奇四侠
Fantastic Four

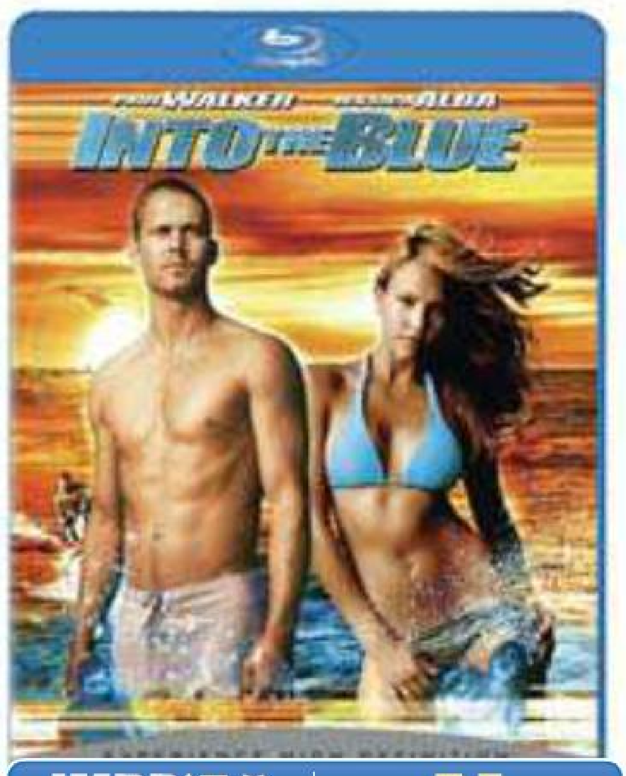
IMDB评分 5.7

BD发行日期 2007年10月2日 | 版本 A区
年份 2005年 | 类型 科幻/动作 | 容量 50GB×1

F4原本是F5——五个各自都身怀绝技的变异人，不过得有一个当反派，于是F5减一成了F4。要说这种群战式英雄漫画改编电影在美国确实是有太多太多，追求《黑暗骑士》那样的内涵太累，只要能做到相对给力即可。《神奇四侠》超额完成了这个任务，什么时候来事，什么时候队员内杠，什么时候齐心协力，什么时候玩煽情，什么时候埋下伏笔，全片调剂得如同流水线般精准。

亚马逊蓝光销量TOP50

20 碧海追踪
Into the Blue



IMDB评分 | 5.7

BD发行日期 | 2007年10月2日 | 版本 | A区
年份 | 2006年 | 类型 | 动作/冒险 | 容量 | 50GB×1

《神奇四侠》和《碧海追踪》都不能算是一等一的好片，它们能分列22和21位，不知是否同杰西卡·阿尔芭这个尤物的两次出演有关。这种海洋青春片自然需要这位古铜肤色、身材火爆的个性美女，几名帅男勇当绿叶，外加一群供主角们用冲浪板、潜水装具轰杀之的倒霉蛋。典型的视觉向电影，有浩瀚无边的大海，清澈美丽的海底世界，与鲨鱼追逐，与美人同欢，满眼望去不是八块腹肌就是穿着比基尼的劲爆美女。再激烈，再血腥的打斗，在这样的氛围中拍都像是抒情。

19 寂静岭
Silent Hill

IMDB评分 | 6.5

BD发行日期 | 2006年8月22日 | 版本 | A区
年份 | 2006年 | 类型 | 恐怖/神秘 | 容量 | 50GB×1

2006年的《寂静岭》改变了游戏改编电影粗制滥造、难以得到游戏玩家认同的劣质化代名词印象，它在注重原创性的同时，依然让粉丝们非常狂热，对原作氛围的出色还原是主要原因。本片的人物关系和故事大纲基本上是以初代为原型，同时考虑到游戏玩家的需求，也对之后的三款游戏作品中的一些元素（如二代的“三角头”和主角Rose对三代Heather着装的致敬）进行了不少COS。电影和游戏相比最大的不足就是无法像游戏那样身临其境地把人融进去，尽管对游戏画面感的还原相当到位，它那湿淋淋、冷溻溻，到处发霉腐烂，透出铁锈色血迹的感觉，即便在再挑剔的玩家看来也不会产生任何不满，不过看完电影再对比一下原来玩游戏时的体验，电影还是显得单薄了许多——这究竟是不是游戏改编电影之后在表现效果上的先天不足？期待导演在正在拍摄中的第二部中给我们以答案。

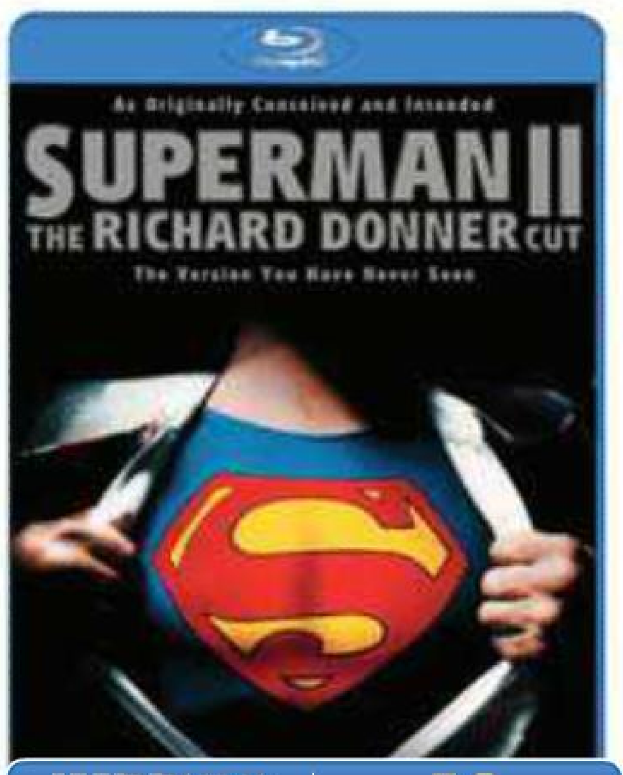
18 僵尸新娘
Corpse Bride

IMDB评分 | 7.4

BD发行日期 | 2006年9月26日 | 版本 | A区
年份 | 2005年 | 类型 | 恐怖/卡通 | 容量 | 50GB×1

这是一部典型的蒂姆·波顿电影，充满了黑色幽默和怪诞气质，如同裹尸布般的破烂婚纱，浑身腐烂的一对新人，以及举行这次婚礼的舞台——地狱。《僵尸新娘》取材于俄罗斯的一个民间故事，但在导演的一番改造之后，贯彻通篇的死亡元素并没有让观众感到毛骨悚然，本来让人恐惧无比的地狱，倒是比冷漠单调的人间更加缤纷，看似冰冷诡异的故事背后，流淌着的却是直击人心最软弱位置的脉脉温情。

17 超人2 理查德·唐纳剪辑版
Superman II - The Richard Donner Cut



IMDB评分 | 7.9

BD发行日期 | 2006年6月28日 | 版本 | A区
年份 | 2006年 | 类型 | 科幻 | 容量 | 50GB×1

三十年前《超人2》的正牌导演理查德·唐纳在拍摄后期同制片人交恶，扮演片中超人之父的马龙·白兰度也对唐纳极为不爽，最终导致大结局尚未拍完导演就被炒鱿鱼这种耸人听闻的事件，连自己的名字都没有出现在Staff名单之中。2006年由理查德·唐纳剪辑的《超人2》DVD顺利发行，这标志着电影史上持续时间最长的一段争吵终于告一段落——也许是那些已经是垂垂老矣的当事人现在已经看淡了当年的这场谁也说不清的纷争。与公映版相比不仅仅多了被删去的片段，还有很多唐纳当初构思，但由于种种原因而没有拍摄的内容，他用当初的试镜片段穿插在导演剪辑版之中。在1978年4月唐纳接受《星光科幻》杂志的采访中坦言这场冲突的导火索是制片人和大牌演员对自己的掌控权无端干涉，在近30年之后，他终于通过这部蓝光作品实现了自己的梦想。

16 撞车
Crash

IMDB评分 | 5.7

BD发行日期 | 2006年11月28日 | 版本 | A区
年份 | 2005年 | 类型 | 剧情 | 容量 | 50GB×1

《撞车》是9·11事件后的一部反思电影，重点是恐怖主义威胁、文化剧烈冲突背景下的美国社会的和解、宽容与信任，本片采用了交叉蒙太奇叙事手法，几段故事之间相对平行，却又存在着千丝万缕的联系。种族歧视是本片制造冲突的切入点，但它并不是主题与矛盾的中心，它要反映的是不同族群、阶层的人如何实现沟通与和解的问题。它用高明的叙事技巧，成功让在9·11事件与伊战创伤双重摧残下的美国人，对自身坚信不移的价值观进行一次彻底反思，当年六项奥斯卡提名和包括最佳影片在内的三项大奖可谓是实至名归。

亚马逊蓝光销量TOP50

15 极限特工

xXx

IMDB评分 | 5.6

BD发行日期	2006年6月20日	版本	A区
年份	2002年	类型	动作
容量	50GB×1		

《极限特工》玩的就是007模式与各种极限运动的混搭，潇洒优雅的邦德变成了一个充满街头痞气和流氓味儿的猛男范·迪赛尔，通篇都是他剽悍肌肉、刚毅面容与冷漠不羁眼神的个人秀，这种大兄贵最对美国人的胃口，本片也为这位动作巨星从“救大兵”的酱油到铁打男一号转型的奠基之作——“叉叉叉”中似乎也能让观众找到范·迪赛尔至今依然演，也只能演这种类型角色的原因。所有战斗场面都与极限运动结合在了一起，跳水、攀岩、越野摩托、滑板、滑雪一个都不能少，《国产007》的美国版受到美国观众追捧自然是理所当然。

14 绝密飞行

Stealth

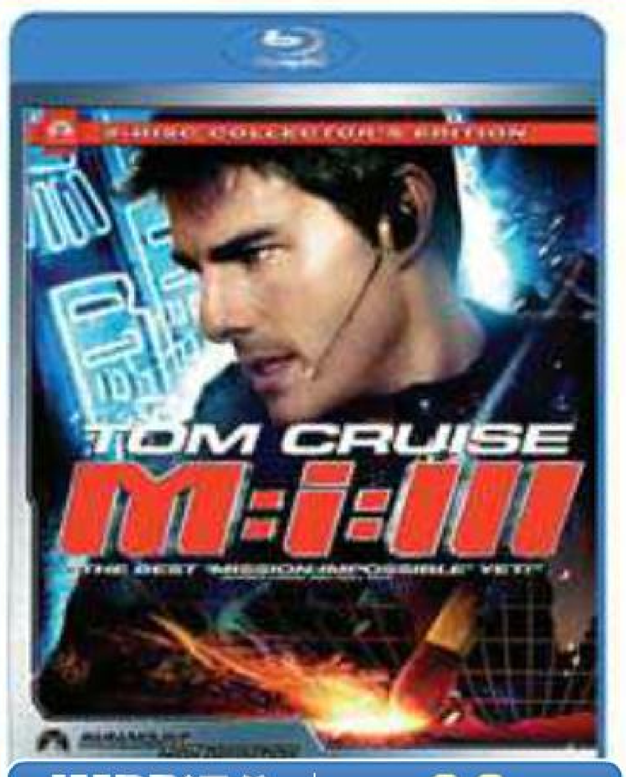
IMDB评分 | 4.8

BD发行日期	2006年6月20日	版本	A区
年份	2005年	类型	动作/科幻
容量	50GB×1		

见过飙车片，见过“好大一支枪”这种阳光要帅型空战片，玩过《皇牌空战》这种空中无双型游戏，三者结合到一起会怎样呢？一边飙战斗机，一边对中东土鳖武装分子和正宗毛子战机实施割草。除此之外，还有科技感、未来感极强的原创战斗机“鹰爪”，有全世界只此一架的人工智能超级战机（顺便还夹带了一个“终结者2”式的人机情感互动故事）。1.3亿的投资创造了在此类题材中首屈一指的空战场面，飙飞机场面几乎没有使用任何实拍，全CG可以拍出实拍和模型拍摄再也无法获得的角度和视角，“上帝开飞机”式的各种超华丽机动也一个接一个冲击着观众们的眼球，完全就是电子游戏的体验。说到游戏，直到最新发售的《皇牌空战 突击地平线》，才借助全新的战斗系统将被这部电影的精华部分复制到了互动世界之中。本片的大雷指数奇高，爱情、友情、政治阴谋、冷战、反恐等时髦元素，结果男女主角感情线完全多余，战友基情毫无热血可言，连个政治阴谋也没有交代清楚究竟是什么，当年票房惨败，1.3亿投资血本无归很好理解。不过它在画面和音效上的冲击力实在难挡，不收一张蓝光实在对不起自家的高清器材。

13 谍中谍3

Mission Impossible 3



IMDB评分 | 6.8

BD发行日期	2010年8月3日	版本	A区
年份	2006年	类型	动作/惊险
容量	50GB×1		

《谍中谍3》能在票房和口碑上打下一个翻身仗，导演J.J.Abrams对风格的把握功不可没，他在第一集由Brian De Palma创造的冷峻风格，与第二集吴宇森的港式暴力美学之间找到了平衡点，最终高潮段落安排在上海，也让中国观众对本片报以了浓厚的兴趣，并且贡献了近四分之一的票房。动作场面安排得错落有致，高潮迭起，拍出了此类影片少有的动荡感和现场感，无论是营救、突袭、绑架、护送、追车还是潜入，都被被伊森耍得风生水起。纵然是在多年以后，那辆被炸飞的名贵跑车、靓汤在跨海调查上的步枪射飞机，以及在金贸大厦上表演的高空跳楼特技，都依然会深深地印在你的脑海中。

12 谍中谍 收藏套装

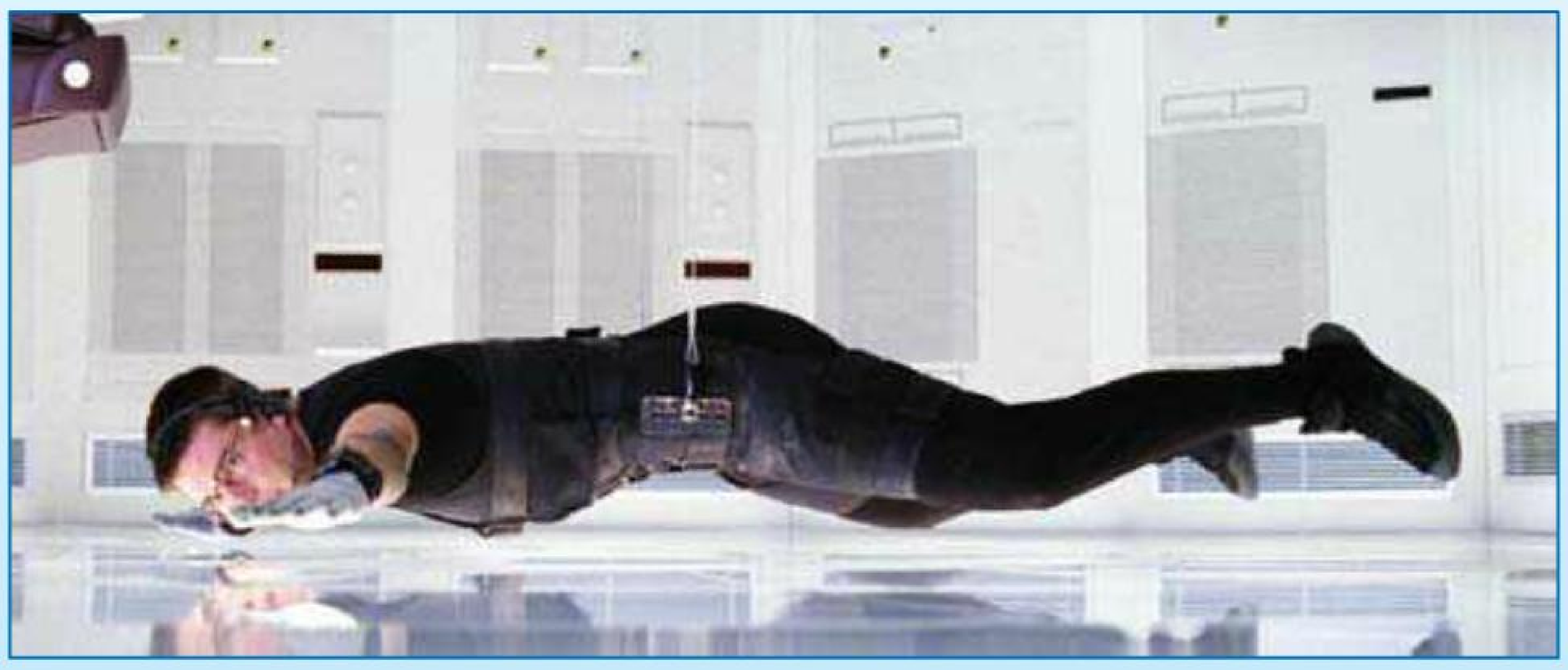
Mission: Impossible - Ultimate Missions Collection

IMDB评分 | –

BD发行日期	2008年6月3日	版本	A区
年份	2008年	类型	动作/惊险
容量	50GB×3		

《谍中谍》三部曲由三名大导演捉刀，三种不同的风格总有一款适合你。1996年公映的第一集是一部很有怀旧感的谍战动作片：这部影片故意留下了许多毛边，演员的打扮、配乐、节奏、表演，都是四五十年代好莱坞的感觉，这种复古感与高科技的组合，正是巴利安·德·帕尔默所追求的个人风格，他用旧好莱坞的遗风创造出了老式特工片的绝唱，也得到了广大谍战题材观众的认可——至少从蓝光销量上看，《谍影重重》远远不是它的对手。由吴宇森执导的第二部，变成了大马猴穿旗袍式的闹剧，我们看到的就是一个名叫伊森·航特的MI特工COS起小马哥的扮相，墨镜一带，鸽子一放，弹壳四溅，敌人各种惨死……

好莱坞制片人是否决定拍续集的最重要标准就是影片是否能卖座，MI2显然属于一部坑爹电影，“囧吴”也差一点毁掉了这个系列。好在充当救火队员的艾布拉姆斯在第三部中交出了一份合格的答卷，它也许没有MI1那样经典，但确实要比2好很多。这部蓝光套装，也将会带给玩家们坐过山车般的感觉——幸好还有那第三部的触底反弹，否则也不会有即将于年底公映的4了。



11 致命紫罗兰

Ultraviolet

IMDB评分 | 4.1

BD发行日期	2006年6月27日	版本	A区
年份	2006年	类型	科幻/动作
容量	50GB×1		

《致命紫罗兰》出自《撕裂的末日》导演Kurt Wimmer之手，虽然主题没有后者那样内涵，动作射击也没有出现后者“枪手道”那样不可多得的创意，不过只要一颗钻石——米拉姐的登场就可以解决一切卖点上的问题。没错，米拉姐堪称是“无双”式科幻割草动作片的终极武器，人家靠欧洲文艺片起家之后，算是彻底“堕落”了。就拿这部《致命紫罗兰》来说，其情节也像极了《生化危机》，只不过主角不是杀僵尸的人类，而是杀人类的“僵尸”——这“僵尸”也是军方生化实验的产物，不过变异出的不是腐臭的行尸走肉，而是一群拥有超能力的变异人，而米拉姐饰演的女主就是其中的杰出代表，她为了捍卫自身族群的生存权，毅然杀入人类阵营之中放各种“无双”。

亚马逊蓝光销量TOP50

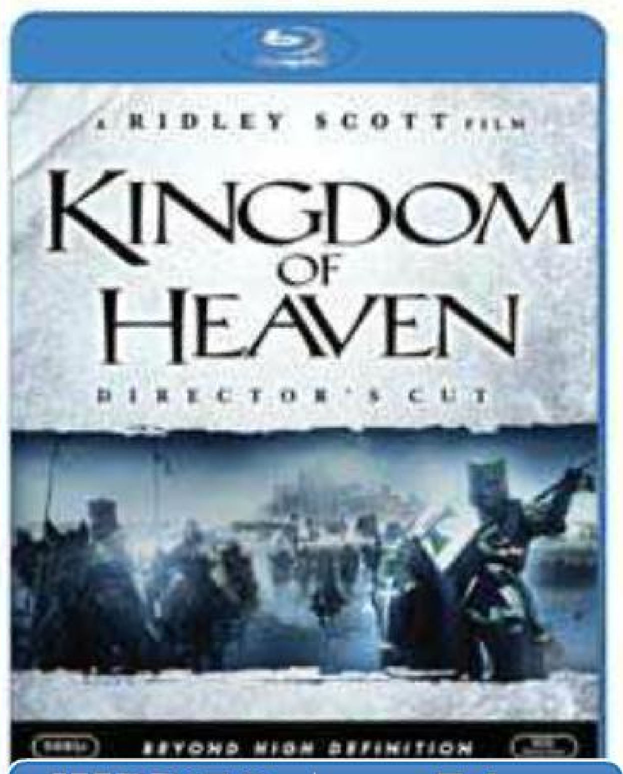
10 X战警：最后之战
X-Men: The Last Stand

IMDB评分 | 6.8

BD发行日期	2006年5月26日	版本	A区
年份	2009年	类型	科幻/动作
容量	50GB×1		

除了特效就是特效，既没有明确主题，又没有迎合观众的某种恶趣味倾向(比如《第一课》中的卖腐)，《X战警》三部曲的最后一作当年以绝对优势击败《达芬奇密码》和《谍中谍3》而雄踞北美票房冠军，这种成功与其庞大的受众群体有莫大的关系。就像《变形金刚》三部曲一样，纵然剧情一部比一部胡扯，纵然你被第二集的狗血故事折磨得要暴走，也未必会主动放弃三。与“变3”高度类似的是，《最后之战》中的这场“最后之战”就是安排不同阵营的变种人打过来打过去，最后死的死，废的废，不过又留下了明显的伏笔——难道像Halo的台湾译名《最后一战》那样，再接着出《最后一战2》、《最后一战3》下去?

09 天国王朝 导演剪辑版
Kingdom of Heaven: The Director's Cut

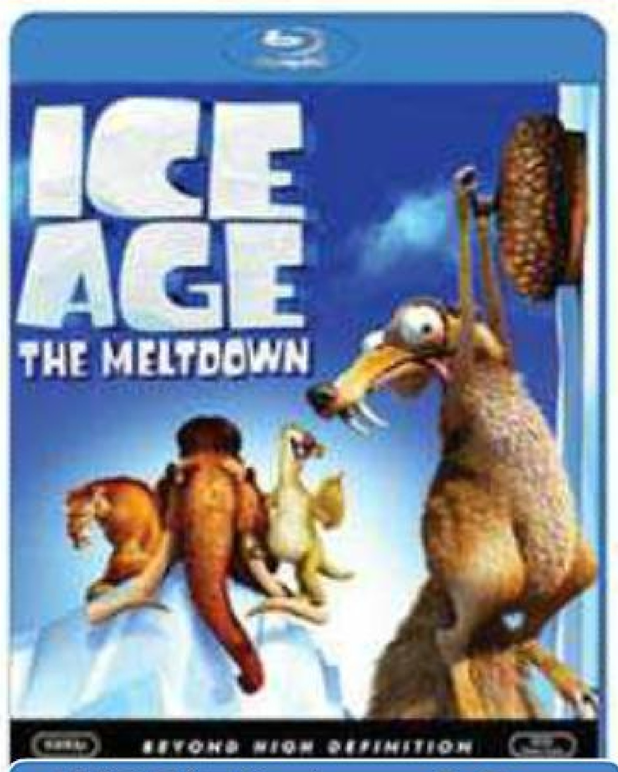


IMDB评分 | 7.1

BD发行日期	2006年5月26日	版本	A区
年份	2006年	类型	历史/战争
容量	50GB×1		

《天国王朝》导演剪辑版应该是最超值，最值得珍藏的一张加长版蓝光，它也直接证明了美利坚也有“总局”的存在。可以毫不客气的说，剪刀手谋杀了雷德利·斯科特最优秀的一部史诗作品，而杀人理由竟是如此这般的无耻——太长了。如此狂剪一通的理由绝不是这么简单，事实上只要你交叉对比剧场版和加长版，就可以看到电影公司有预谋的删去了几乎全部涉及到对十字军东征与宗教扩张运动的反思，保留下来的只有“面具王”和萨拉丁这两个老戏骨，以及喜闻乐见的场面——比如男女主角勾搭成奸，比如几万人一起狂殴……经“张小泉”之手就诞生了这样一部“小铁匠圣城奇遇记”。故事变得支离破碎，任务思想行为完全没有逻辑，男女主角彻底沦为花瓶。只有看过加长版，才可以知道这是一个有着多么深邃的主题，以及通过多么丰满的人物形象所演绎的故事。

08 冰河世纪2：消融
Ice Age: The Meltdown

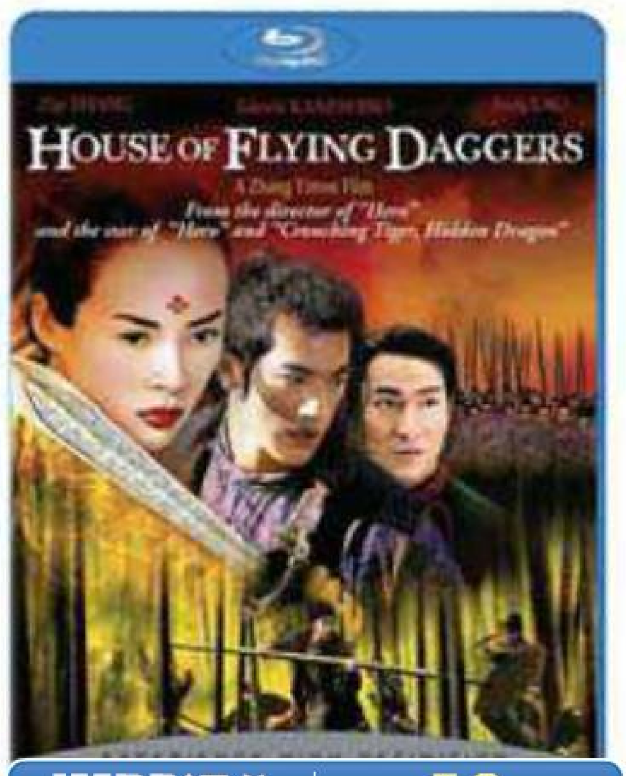


IMDB评分 | 6.8

BD发行日期	2006年11月21日	版本	A区
年份	2005年	类型	卡通/冒险
容量	50GB×1		

第一部的三位主角：猛犸象、剑齿虎和树獭再度出场，与第一部护送人类孩子回家，结果只让人记住那只为了橡果屡败屡战的萌松鼠的故事不同的是，第二部紧扣冰川世纪结束时期的灾难背景(对于这群白垩纪晚期动物而言)，表达勇气、信念和团结互助的精神，每一个角色的性格在生死危局之中得到了充分的展示。卡通片的主要观众是儿童，冰雪消融在孩子眼中绝不会同惊天浩劫联系在一起，在保持轻松愉快氛围的同时，本片也在片中植入了一个很有现实意义的主题——全球气候变暖将会导致的灾变，供那些带着孩子进入影院的家长在陪着孩子度过欢乐无比的100分钟之后有所思考。

07 十面埋伏
House of Flying Daggers



IMDB评分 | 7.6

BD发行日期	2006年6月20日	版本	A区
年份	2005年	类型	动作/历史
容量	50GB×1		

看清楚哦！不是那个在封闭小岛上大玩悬疑的《八面埋伏》，而是“十面”埋伏——脑残女主怎么“死”也“死”不掉，以至于最后“死”了引发观众雷鸣般掌声的搞笑电影，居然爆发出了与其狗血指数成正比的超强战斗力，荣居TOP50第七位！好吧，让我们来分析一下这一结果并不意外的原因：从演员来看，国际Zhang、读作Kaneshiro Takeshi的小武，还有演谁都像“德华”的刘天王分别主打北美、日本和港台市场，甚至连宋丹丹的出场也带有明显的目的性，美版蓝光封面的构图更是“居心险恶”。老谋子对色彩的把握能力在本片中得到了充分体现，精致的服装、道具和布景组成了一道华丽的色彩盛宴，以至于拗口的台词、毫无逻辑性可言的故事，以及莫名其妙的野合情节在这部全无灵魂的电影中可以被选择性无视。语言和文化的问题对于北美观众而言也意义不大，收一张就是为了看自家蓝光高清系统的极限视觉体验，拥有如此美轮美奂外表的“Exotic”电影对于老外而言怎能错过?

06 黑鹰坠落
Black Hawk Down

IMDB评分 | 7.7

BD发行日期	2006年11月14日	版本	A区
年份	2002年	类型	战争
容量	50GB×1		

《黑鹰坠落》是TOP100中惟一收录的一部写实题材战争电影，至少蓝光迷心目中，它完全取代了改变战争片拍法的经典之作——《拯救大兵瑞恩》的地位，冷峻色调和颗粒感组成的厚重画面，显然是最能打动蓝光爱好者的地方。全片故事几乎都是在飞沙走石、血肉横飞的脏乱差环境中进行，但一种纪实的美感始终呈现在观众的眼前，以至于西点军校的军史和战术教官们竟会将这部电影当作多媒体教材。在经过了短暂的铺垫后，电影就进入了令人窒息无停顿的高潮；在如此复杂的战术地形下，多达几十人的“主角”阵容，长达36小时的突围行动中，能让观众最大程度地了解整个局势且不犯迷糊，无论是剪辑还是斯科特老爷子的调度，都堪称导演控场能力的典范。“Leave No Man Behind”的主题升华，也避免了让本片去触及到美国对外干涉政策、在“人权”问题上实施的双重标准等令他们蛋疼的主题。

亚马逊蓝光销量TOP50

05 黑夜传说2：进化

Underworld: Evolution

IMDB评分 6.6

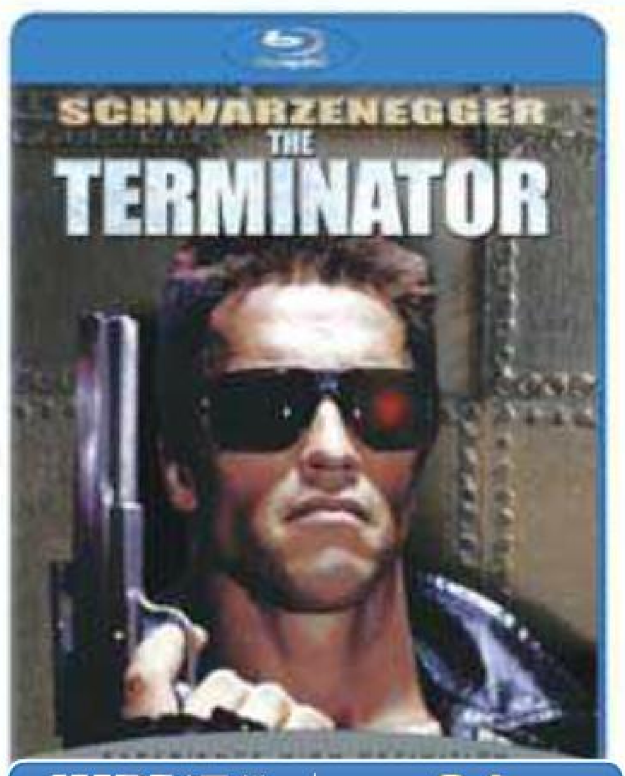
BD发行日期 2009年5月12日 | 版本 A区

年份 2006年 | 类型 奇幻/动作 | 容量 50GB×1

嗜血而恐怖的吸血鬼与残暴而神秘狼人，在《黑夜传说》中变身为了美丽性感与孔武有力的代名词，在这两个势不两立的族群的第二次世界大战中，我们看到的是一部视觉娱乐效果全方位提升的娱乐片。第一作由于预算的问题，除了几段狼人变身的镜头以外，几乎就找不到 CGI 特效存在的痕迹，而在本来就是道具师和特效师出身的导演 Len Wiseman 得到近一亿美刀的制作经费之后，他当然知道将这笔钱如何支配才能获得观众的欢心，最重要的是，他做的这份活计比同期的一些烧包电影还要拉风，实现了出色的性价比。《黑夜传说 2》不仅仅是一部上佳的特效片，而且也是给那些豪言“给我 N 个亿，我也能拍出《泰坦尼克》”的某些导演观赏的一部教育片。

04 终结者

The Terminator



IMDB评分 8.1

BD发行日期 2006年6月20日 | 版本 A区

年份 1984年 | 类型 科幻/动作 | 容量 50GB×1

《终结者》是两个失意的人所创造的一部神话，一个是拿着剧本四处碰壁，个人生活窘迫的詹姆斯 · 卡梅隆，还有一个是带着浓重东欧口音和“面瘫”表情，即便长着一身让美国人流口水的发达肌肉，看起来也断然没有在好莱坞成名可能的施瓦辛格。机器人杀手、时间旅行、都市传奇即便在当时，也都是别人玩剩下来的边角料，而卡梅隆硬是组合出了一部颇具艺术气质的科幻电影，代价只有区区 600 万美元——连拍强力特摄片“超强台风”都不够啊！先说机器人，用一个“好演员”的标准去衡量阿诺所得到的一切“不足”，在卡大神的调教下成就了 T-800 这样一个经典的科幻形象，它虽为人形，但却可以让观众们感受到“施瓦辛格”只是它的一张皮，它不懂得死亡，没有恐惧，没有感情，一切行为都是围绕此前输入的指令——“终结”某个目标；影片的时间旅行并不是简单的穿越，而是在 80 年代初期就引入了轮回和时空悖论等新颖的概念。质感粗粝但创意绝对超前，氛围营造上也是异常出色，卡神和阿诺从此一炮而红，至于以后那部堪称科幻电影第一神作的 T2，便是后话了。

03 终结者2

Terminator 2

IMDB评分 8.4

BD发行日期 2009年5月19日 | 版本 A区

年份 1991年 | 类型 科幻/动作 | 容量 50GB×1

T2 所体现出的卡神的最伟大之处，在于他不仅擅长让阿诺这种类型演员去演反角，而且还能让他演活一个正角，而这个“洗白”的过程，正是 T2 的主题。原本冷酷机械杀手的活计则有更加给力的液态机器人 T-1000 取代了。T-800 原本是专门为了杀人而存在的机器，可是他偏偏遇到了自己的原型机当年试图杀死的萨拉 · 康纳的儿子约翰——也就是未来带领人类逆转机器人的反抗军领袖，偏偏这个乳臭未干的小子不相信 T-800 永远都是没有感情，不可能拥有人性的机器。于是一段关于人与机器建立信任和友谊的故事，就在 7 年后的这部续作中展开。以其火爆震撼的场面、极富个性的独特角色、宏大的悲壮的剧情让本片在全球范围内数年“高烧不退”，其独到深刻的科幻剧情与深含哲学的科学理念更引领了全球的科幻风潮。T-800 抹掉约翰脸上的泪水，在跳入熔炉前完成自我终结前的一刻所成就的温柔，也成为了阿诺留在观众心目中的永恒记忆。

02 第五元素

The Fifth Element

IMDB评分 7.5

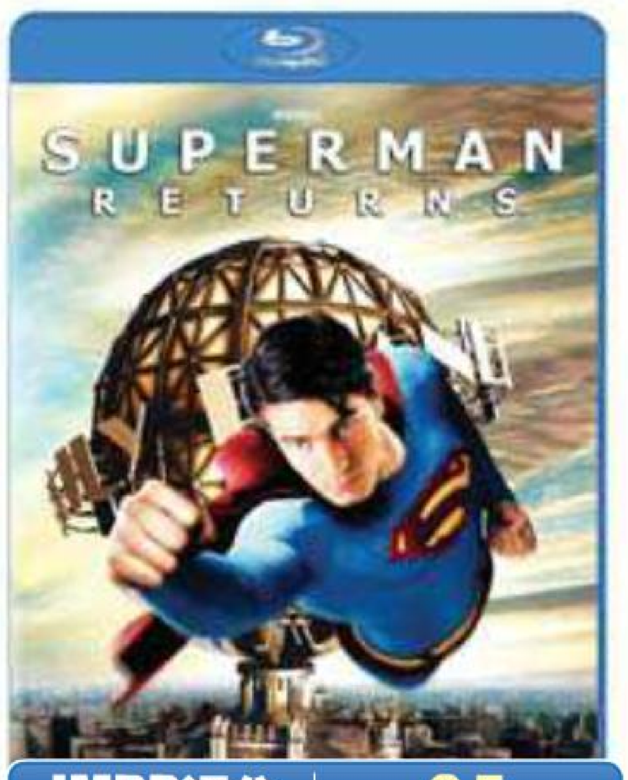
BD发行日期 2009年5月19日 | 版本 A区

年份 1997年 | 类型 科幻/动作 | 容量 50GB×1

法国人与生俱来的浪漫气质，在吕克 · 贝松的导演事业得到了集中体现：那部视觉和心灵盛宴——《碧海蓝天》是他给女儿的一份生日礼物，《第五元素》同样是吕克 · 贝松在生活中因为某一个小诱因而创作出的大作品。在回忆这部作品的创作灵感时，他这样说道：“我拍电影的目的是带领观众远离世俗生活，去那些曾经梦想，但永远也没有办法去涉足，只能期待在梦境中前往的地方。该片剧本完成于贝松 16 岁时，吕克 · 贝松展示了天马行空的想像力，细节够精彩，人物够喜感，尤其是那段外星蓝色妖姬的天籁歌剧表演精彩得让人合不拢嘴，以童话的方式重新定义了“科幻片”的概念。米拉姐演“反人类”女性角色的潜力，也在本片中奠定了坚实的基础。

01 超人归来

Superman Returns



IMDB评分 6.5

BD发行日期 2006年6月21日 | 版本 A区

年份 2007年 | 类型 科幻/动作 | 容量 50GB×1

与金刚狼相比，超人没有扑朔迷离的命运纠葛；与蜘蛛侠相比，他没有双重身份的苦恼；与蝙蝠侠相比，他没有光明与黑暗之间纠结时的痛苦……然而美国人就是爱超人这种典型的无脑漫画人物。能力无人能及，行为永远正确，人生信仰只有一条——“Power 越大，责任也就越大”，完美的体魄，一张棱角分明的美式帅男脸，穿着以红蓝为主色调的标志性服装，成天在天上飞来飞去，心中怀着对全世界受压迫人民的爱……瞧，答案尽在其中，超人根本就是美国的象征，难怪扬基佬们一看到这个内裤外穿的家伙都会立刻进入自我感觉良好状态，“归来”的超人，美国观众能不待见吗?

《超人归来》是布莱恩 · 辛格重拾超人系列旧河山的作品，为了让这个诞生于老土年代的作品不至于完全落伍，他设计了融合了 80 年代怀旧感与 21 世纪科技感的场景，堪称史上最帅超人的布兰登 · 罗斯的出演还不够，他还得到了一根金色腰带来让自己更加摩登，而主线任务也被设置成和如何用超能力来泡妞，并且在这个过程中顺带拯救全世界。在视觉效果全面提升，叙事手法与当代商业大片模式全面接轨之后，老影迷们一直觉得这部电影和过去相比，缺少了那么点源于自信的幽默。其实今天好莱坞的主旋律都少了这样东西，变得沉重，甚至说有些阴沉——这同样是热爱超人的花旗国人心境的真实写照。

风雨五载

——PS3名将和他的百万大作们

2006年11月11日，在“1111”为主题的系列电视广告轮番轰炸之后，PS3终于在日本上市。这是一个令人喜忧参半的开始，喜的是PS3首发时出现了游戏史上前所未有的抢购潮，首批主机瞬间被抢购一空。忧的是首批发货量太少，宝贵的市场机会白白流失，而且首发时有太多黄牛抢货，造成极度混乱的场面。数日后在美国的首发，同样出现了类似的现象。

时光荏苒，5年的时间一晃而过。回首PS3走过的坎坷路，不禁令人喟叹。若从商业角度，造成数十亿美元亏损，市场份额严重流失的PS3谈不上成功。但是索尼在硬件设计上的高成本错误方针已无可挽回的前提下，通过增强第一方游戏开发实力，不断提供高品质第一方独占游戏，并且努力改进生产工艺，不断降低成本与售价，使得主机性价比不断提升，逐步赢回民心。在PS3上市5年后的今天，其累计销量早已突破5000万台。索尼终于可以充满底气地告诉世人：如今索尼的第一方游戏开发实力已远远超越PS2时代，PS3的独占百万大作数量也超过了X360！ PS3给索尼造成了损失，但是给玩家带来的是不断充实的超大作，是令人感动的游戏体验。

PS3刚刚走完了一半的生命旅程，它的生命周期还有5年。如今它的机能几乎已全部释放，未来5年将会有更多完全发挥PS3实力的大作绚烂绽放。拥有16家第一方游戏工作室以及多家第二方游戏工作室的索尼，会持续供应最多的优质独占大作。还有那些更倾向于PS3的名制作人，也会不断带来惊喜。至于喜欢日式游戏的玩家，当前在日本家用机市场上已无敌手的PS3，更将成为日式家用机大作的大本营。无论你喜欢何种游戏类型，PS3都能为你持续提供优质大作，而且几乎在每种游戏类型上，都有其超高水准的独占大作。

文 清国清城　美编 心の永恒

五大第一方工作室

顽皮狗：中流砥柱

2007年，PS3仍深陷业界对其性能的质疑声中无法自拔——直到《未知海域 德雷克的宝藏》发售，人们才开始意识到，PS3发售第一年里的游戏画面不佳，不是因为机能不够，而是第三方还远远没有掌握PS3的真实实力。说《未知海域》是2007年画面最强的PS3游戏并不为过，更惊人的是，顽皮狗表示本作仅发挥了CELL处理器三分之一的潜力！于是根据顽皮狗的技术研究，索尼CEO霍华德·斯金格骄傲

地对外宣称："你们现在看到的只不过是PS3的冰山一角，当前的游戏仅使用了三分之一的性能。"

《未知海域》发售后，以其出色的画面与游戏性而成为PS3的标志性作品，顽皮狗因其对PS3硬件潜力的深入摸索而成为SCE WWS的技术前锋，由顽皮狗核心技术人员组成的ICE Team成为索尼第一方游戏的核心图形技术研究团队，他们研发的游戏开发工具在SCE WWS被广泛使用，极大地提高了PS3第一方游戏的制作水准与开发效率，对SCE游戏开发实力的迅速成长居功至伟。作为顽皮狗最新技术结晶的"《未知海域》系列"已成为SCE在PS3时代名副其实的头号旗舰，制作水准与业界声望都在不断提高，有望成为索尼的"光环"。

顽皮狗最新作《未知海域3》大量使用当前家用机上最尖端的图形技术，做到了只有PS3才能实现的多种视觉效果，流沙、烟雾、水体动态效果等方面不仅给人前所未有的视觉体验，而且与游戏系统完美融合，模糊了游戏与现实的界限。顽皮狗将总计24.2TB的游戏内容压缩到一张50GB的蓝光碟中，顽皮狗自信地表示，本作将会是有史以来最大的游戏。此外本作也将成为索尼3D战略的一颗重要棋子，将实现史上最强的3D画面效果，SCE WWS的3D团队主管Mick Hocking说："《未知海域3》将展现3D游戏的新境界，将真正说服人们入手我们的全屏高清3D产品……老实说，《未知海域3》的3D效果绝对是现象级的！"

Santa Monica工作室：超级战神

Santa Monica是属于大洛杉矶都市圈的一座卫星城市，这里不仅有索尼的顽皮狗工作室，也有SCE自己的Santa Monica工作室。这家工作室成立于1999年，因为与顽皮狗的距离很近，二者之间的互帮互助和技术交流自然是必不可少的。Santa Monica工作室成立后就开发了Kinetica引擎，用这款引擎开发了一个名不见经传的同名摩托车游戏。当时Santa Monica的主要工作是向其他工作室提供技术支持，比如Zipper Interactive的"《海豹突击队》系列"就使用了Kinetica引擎。几年后，Santa Monica工作室用相同的引擎制作了《战神》，从此扬名天下。

与同城的顽皮狗相比，Santa Monica工作室技术实力有所不及，游戏开发速度也没他们快，但他擅长营造史诗级大场面，并借此将《鬼泣》开创的动作游戏流派推向了新的高度。《战神III》是同类游戏中首款突破400万销量的作品，是硬派动作游戏中当之无愧的战神！因而使得PS3成为此类游戏玩家的首选，奎托斯更成为当今动作游戏领域最具代表性的人物。

由于Santa Monica工作室研究PS3游戏开发技术的时间较晚，在2007年PS2的《战神II》发售后才开始研究PS3的技术，因此作为其PS3首秀的《战神III》远未发挥其真正实力。《战神》三部曲已经完结，Santa Monica的下一作有可能是完全改头换面的新《战神》，也有可能是原创新作。无论如何，在其技术更加纯熟之后创造的新史诗必将更令人热血沸腾！

Polyphony Digital：老爷车的风采

自从进入次世代以来，日本的游戏开发商们集体萎靡，SCEJ也不例外。PS3发售5年，Team ICO拿出手的惟一作品只有一个炒冷饭的《ICO & 汪达与巨像 高清版》，而被报以厚望的Polyphony Digital同样表现不佳。《GT赛车5》的不断延期让玩家们一次又一次的失望。在PS3发售4年后，Polyphony终于为我们带来了《GT赛车5》，"汽车百科全书"般的权威专业感依旧，《GT赛车5》仍是车迷们的最佳选择，而且它毕竟还是当前最畅销的PS3独占游戏。不过用6年的时间开发这样一款赛车游戏确实过于漫长，而且其销量比过去大幅跌落，而成本却比过去高得多。对于Polyphony来说，提高效率已是刻不容缓的事。

根据Polyphony当前的计划，《GT赛车5》将不断推出新内容，最近刚刚更新了Spec 2.0。根据统计机构的销量监测，已发售近一年的《GT赛车5》目前仍持续保持稳定销量，随着新内容的不断推出，一两年后累计销量过千万不是没有可能。但是在PS3上也许不会有《GT赛车6》。在东日本大地震后，Polyphony搬到了日本西南部的福冈，与Level-5为邻。但愿搬迁之后的Polyphony能够展现出新面貌，不再让世人久等。SCE WWS应该让日本团队敞开怀抱，不再自己闭门造车，让Polyphony更多地利用顽皮狗等强队研发的技术，使旗下团队更有效地合作互助，提高日本团队的实力。相信由吉田修平担任SCE WWS总裁之后，已经在强化日本团队的国际合作。

Guerilla Games：话题地带

从E3 2005展前发布会上首次公布，到2009年2月正式发售，《杀戮地带2》可说是PS3最具话题性的游戏。所有人都将其视为PS3性能的标杆，都对其能否将CG预告片变成即时演算画面翘首以待。强烈的关注将Guerilla这支"游击队"变成一线的正规军，所以在2005年末，索尼就收购了Guerilla，将其从第二方变成了第一方开发商。

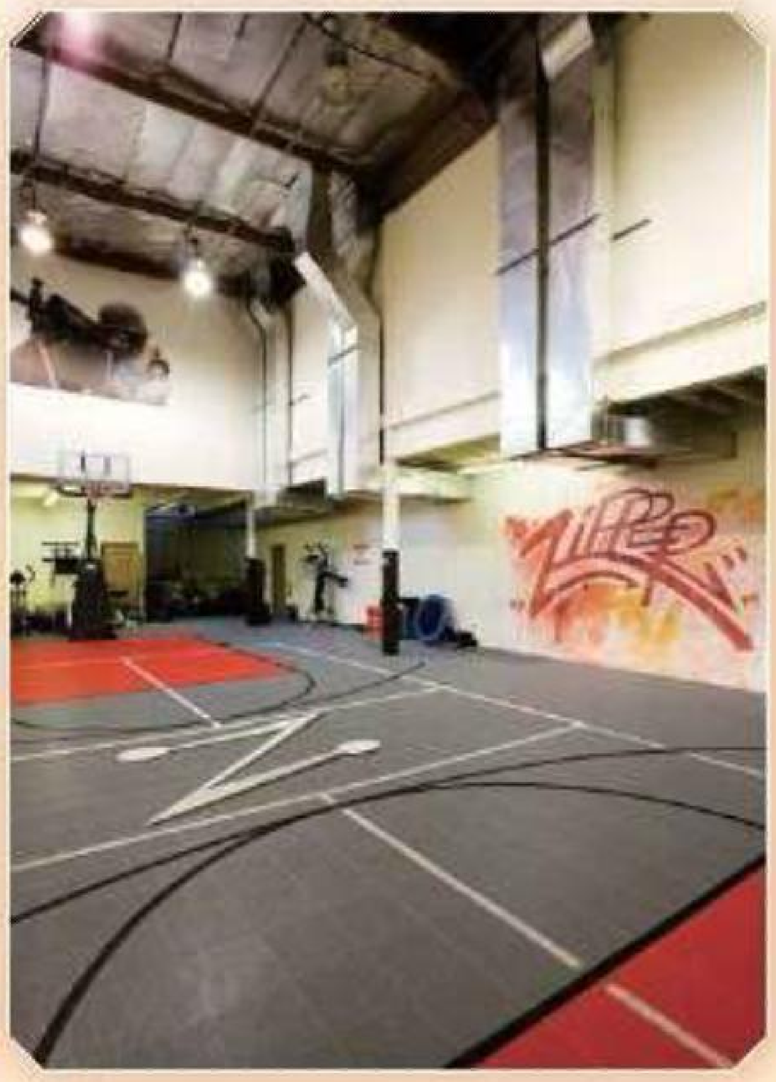
Guerilla不仅肩负着业界的技术期望，也被索尼视为挑战《光环》的强力武器。FPS成为高清时代的主导类型，X360因为拥有

《光环》而获得了先天优势，索尼希望《杀戮地带》成为真正的"Halo Killer"，无论在技术支持还是资源上都对 Guerilla 百般优待。《杀戮地带 2》实际水准比起当年的 CG 预告片也许还存在差距，但是仍不失为 PS3 的最强独占 FPS，Guerilla 的进步有目共睹。两年后发售的续作毫无疑问地兑现了当年的承诺，将当年所谓的"目标画面"完美实现，某些大场面的水准甚至犹有过之。Guerilla 最终证明了索尼并没有忽悠世人。《杀戮地带 3》开发过程中获得了美国团队的多方支援，Santa Monica 和顽皮狗工作室一直在提供技术协助。在他们的帮助以及索尼的资金支持下，Guerrilla 已成为荷兰当之无愧的最强游戏开发商。

如今 Guerrilla 已经有 160 多名员工，在《杀戮地带 3》完成后，他们搬到了一座设备先进的新写字楼。他们已经顺利完成了技术挑战，接下来他们会用积累的雄厚技术开发一款原创新作，因为在技术上得到了释放，他们将会把更多精力放在游戏性的精雕细琢。

Zipper Interactive：老兵突击

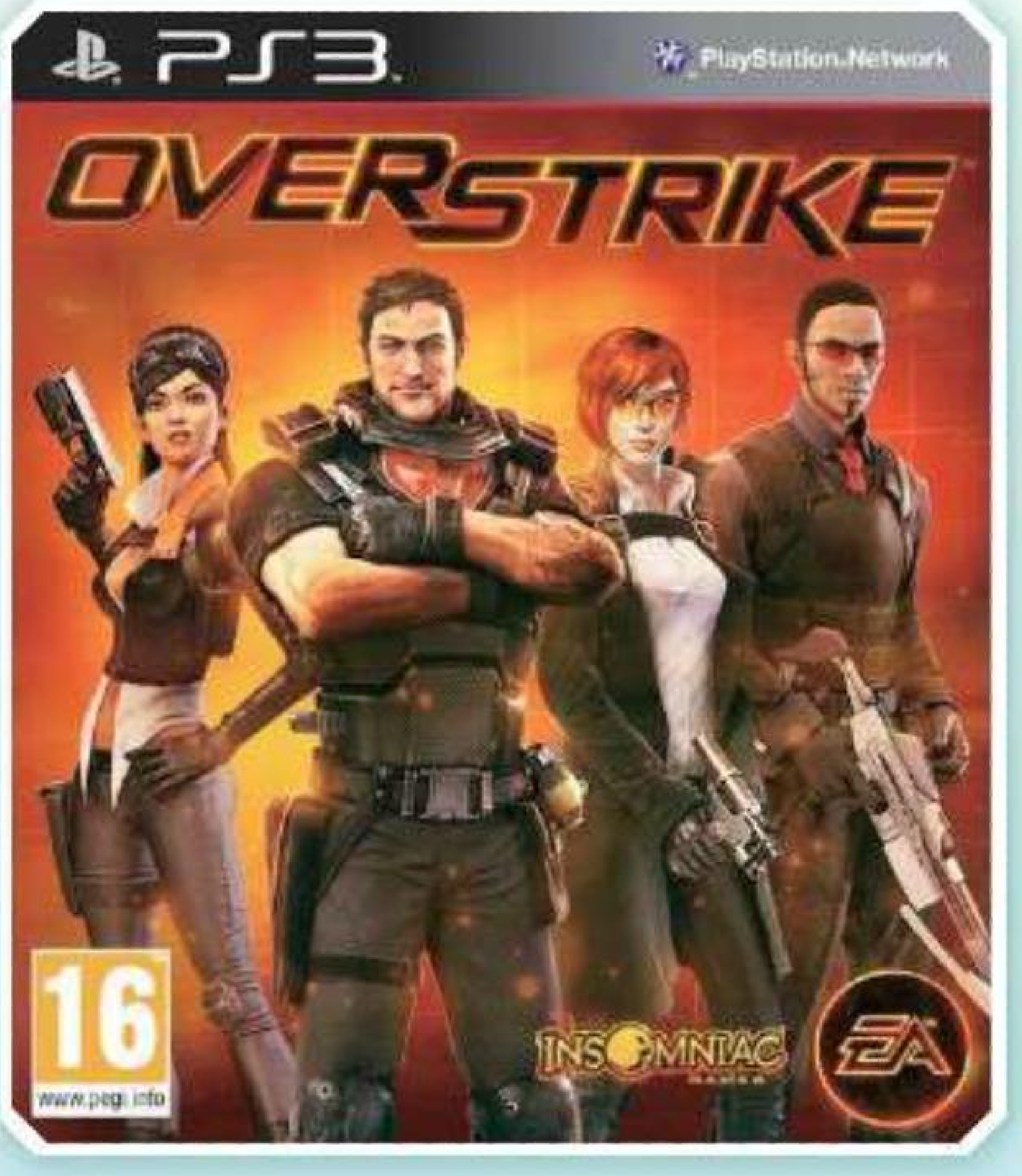
索尼的很多工作室进入 PS3 时代后实力都在精进，但是也有例外。在 PS2 时代，Zipper Interactive 曾是索尼最得力的第二方开发商之一，他们开发的"《海豹突击队》系列"几乎是 PS2 时代网战游戏的代名词。索尼知道进入 PS3 时代后，网络与射击游戏将会越来越流行，所以在 2006 年 1 月，索尼正式收购了 Zipper。但是此后 Zipper 并无作为，整个工作室集中全力，野心勃勃地打造了超大型网战游戏《MAG》。只可惜高远的目标超出了他们的实力范围，没有驾驭好的《MAG》存在诸多问题，不过 Zipper 对网战类游戏的创新努力值得肯定，超过百万的销量对一款原创新作而言已是不错的佳绩。一年后发售的《海豹突击队 4》迎合当今网战类游戏的新潮流而进行改变，不过 Zipper 的实力显然并未与时俱进，游戏销量仅 56 万套，还不如几年前由 Slant Six 开发的《海豹突击队 对峙》，Zipper 的处境令人担忧。



五大第二方工作室

Insomniac：高产之王

在 PS2 时代，Insomniac 是与顽皮狗齐名的索尼第二方游戏工作室，二者的游戏作品风格相近，平常也有大量的合作与技术交流。实际上，早些年这两家工作室都在环球电影的同一栋办公楼里，很多游戏创意都是互相借鉴与学习，可以说是长期保持着兄弟关系。后来索尼收购了顽皮狗，而 Insomniac 选择了独立。继续以索尼第二方游戏开发商身分活跃的 Insomniac，曾连续 3 年被评为全美"10 家最佳中小企业雇主"之一，为员工提供了良好的待遇与工作环境。在这样的工作氛围中，员工们保持着极高的工作效率，在 PS3 发售后 3 年内为其制作了 5 款游戏。到 2009 年底，Insomniac 为 PS 系列主机开发的游戏累计销量已经超过 3500 万套。



在 PS3 首发时，高效率的 Insomniac 推出了《抵抗 灭绝人类》，成为 PS3 首发游戏中公认的最佳作品，也是迄今为止销量最高的 PS3 独占 FPS 游戏。与顽皮狗不同的是，Insomniac 在响应 SCE WWS 号召，开发成人向游戏的同时，也没有落下老本行——"《瑞奇与叮当》系列"仍在持续不断地推出新作。2007 年发售的《瑞奇与叮当 未来毁灭器》向人们展示了 PS3 能将平台动作游戏做到皮克斯电影的素质，在当时也成为话题之作，并且被认为是 PS3 吸引低龄玩家的关键大作。从 2006 年至今，Insomniac 基本保持每年一款新作的速度不断为 PS3 提供高质量作品。虽然其游戏平均销量不及顽皮狗，但是因为一直保持高产状态，迄今已推出 7 款 PS3 游戏，总计销量超过 1200 万套，超过索尼的任何一家第一方和第二方工作室。

在这个全面跨平台的时代，不仅是游戏发行商，第二方游戏工作室也纷纷走向跨平台。2010 年 5 月，Insomniac 宣布将开发一款 PS3/X360 跨平台游戏，由 EA 发行。这是 Insomniac 成立以来首次为非 PS 系主机开发游戏。不过 Insomniac 总裁 Ted Price 表示，Insomniac 对 PS3 的支持力度不会因此有任何减弱。这款最新作名为《Overstrike》，将会是 Insomniac 历史上首次由自己掌握品牌所有权。因为 Insomniac 长期在 PS3 上开发游戏，PS3 版无疑将会是本作的主力版本。

Media Molecule：小小大明星

2007 游戏开发者大会，前 SCE WWS 总裁菲尔·哈里森在其基调演讲中打出了“游戏 3.0”的概念，提出了“游戏、创造、分享”的理念。他认为未来的游戏就像今天征服世界的社交网络一样，将围绕玩家的创造与分享，由玩家自己创造游戏内容，并且在网上与好友分享的时代即将到来。用于诠释这一理念的是 SCE WWS 的两个重要项目——Home 与《小小大星球》！在这场基调演讲后，整个业界都在讨论“游戏 3.0”，而作为《小小大星球》开发商的 Media Molecule 随之一炮而红。

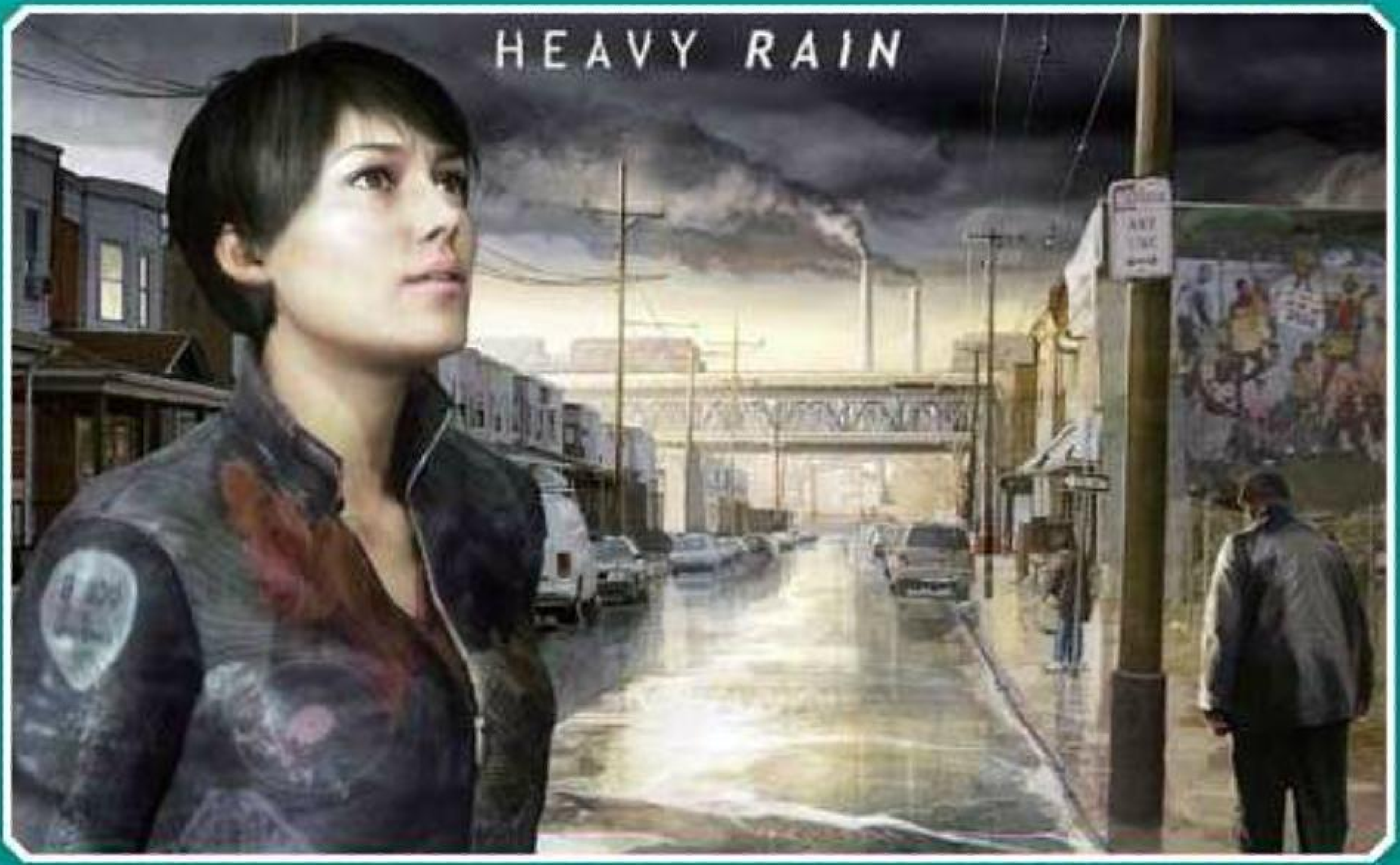
SCE WWS 曾向旗下的工作室们下达了开发成人向作品的指示，但这并不代表他们从此不再开发卡通向作品。菲尔·哈里森的创造与分享理念需要一种最合适的游戏类型当做玩家的“玩具屋”，让玩家用其中提供的工具简单有趣地创造出自己的游戏关卡。传统的平台动作游戏就是最佳选择。Media Molecule 是由微软旗下 Lionhead 的开发人员们组建的工作室，最初他们策划《小小大星球》时，只不过想开发一个小规模的创意作品，就像如今 AppStore 上流行的很多创意小游戏一样。没想到，当他们向菲尔·哈里森演示他们的游戏创意，不仅得到了认可，更幸运地与哈里森的“游戏 3.0”理念不谋而合，于是成为索尼在 2008 年末商战期间投入最多宣传资源的重点大作。凭借出色的关卡设计与有趣便利的创造和作品发布功能，《小小大星球》成为 2008 年业界评价最高的游戏之一，赢得了 8 项 AIAS“互动成就奖”，以及数十家媒体的“年度最佳游戏”大奖，Metacritic 统计的媒体平均分高达 95 分。至今，它仍是 PS3 最畅销的平台动作游戏。鉴于其出色表现，索尼于 2010 年 3 月 2 日收购了 Media Molecule，正式将其从第二方开发商变成第一方工作室。未来，Media Molecule 将继续代表索尼的创新研发力量，不断开发打破传统的新类型作品。目前他们的原创新作已在开发中，并且正不断为该作招兵买马。

Sucker Punch：无名英雄

“Sucker Punch”这个名字直译过来是“衰仔出击”的意思，可引申为“弱者反击制胜、出人意料”之意。当初之所以取这么个名字，是因为创始人 Chris Zimmerman 的妻子说只要公司名不叫“Sucker Punch”就行，然后 Zimmerman 认为 30 多岁中年妇女讨厌的名字就是 15 岁少年最喜欢的名字，于是就把公司定名为“Sucker Punch”。

Sucker Punch 并不是一群弱者的集合，几位创始人曾是在微软享受高薪厚职的工程师，因为厌倦大公司文化而在微软附近合伙创办了这家游戏工作室。这家“微软后院里的公司”，不久后被索尼相中，成为了索尼的前锋。他们在 PS2 时代开发的“《狡狐大冒险》系列”一度被视为与《杰克与达斯特》、《瑞奇与叮当》齐名的三大平台动作游戏，但是与 Insomniac 和顽皮狗相比，Sucker Punch 因为在 PS 时代没有积累，没有创造出古惑狼、小龙斯派罗那样的著名角色，所以他们的知名度要低得多。在公司即将步入 PS3 的重要转型阶段，公司骨干之一的 Chris Bentzel 于 2005 年带领多名重要技术人员跳槽到谷歌，直接导致 Sucker Punch 在 PS3 游戏开发技术上难以进入状态，进入次世代的进程因此拖慢了一年。直到 2005 年 5 月，他们才推出了自己的第一款 PS3 游戏。而且《无名英雄》上市后，并没有得到索尼足够的宣传支持，以至于曝光度不足，影响了游戏销量。令人欣慰的是，这个“无名英雄”凭借自己过硬的本领，始终保持稳定可观的销量，最终突破 200 万大关。已经进入状态的 Sucker Punch 再接再厉，用了两年时间开发了全面进化的《无名英雄 2》，也获得强烈好评。Sucker Punch 的实力并未完全发挥，《无名英雄 2》仅使用了 CELL 处理器五六成的性能，未来的《无名英雄 3》将给我们带来更大的惊喜！

Quantic Dream：叙事奇才



从严格意义上说，Quantic Dream 不算是索尼的第二方开发商，因为它并不是金仅为索尼开发游戏，也曾推出过 DC、Xbox 和 X360 游戏。但是自 2007 年以来，Quantic Dream 就一心投身到了 PS3 的怀抱之中，更因为索尼的支持而获得了成立十几年来的最高成就，今后 Quantic Dream 与索尼之间的良好合作关系，相信也会长期保持。

Quantic Dream 创办于 1997 年，过去主要在 PC 游戏领域活跃，其代表作《恶灵都市》与《靛青寓言》虽然都推出了家用机版，但是多数人记住的只有 PC 版。Quantic 的作品以其深刻的剧情内涵与叙事方式而令人称道，十几年的积累在《暴雨》的身上得到了最完美的释放。多年前，Quantic 因为制作了一个“虚拟演员试镜”的技术演示 DEMO，展现了 PS3 在人物情感表演方面的实力而引起业界关注，之后索尼为其提供大量资金，为这款所谓的全新“互动叙事类游戏”创造了成长的土壤。《暴雨》是 2010 年获得权威大奖最多的游戏之一，很难找到一款能像它那样撼动心灵的作品。

《暴雨》为 PS3 带来的不止是将近 200 万套的销量，它为 PS3 赋予了其他主机上罕见的艺术气息，进一步证明了 PS3 带来的是更为多样化的游戏体验。目前 Quantic Dream 正在开发两款新作，不过下一款游戏并非围绕情感冲击力，也没有连环杀手。据传其中一款游戏代号为“Fiv5”，又有传闻称其中一款游戏是《Infraworld》。

Evolution Studios：赛车进化

Polyphony Digital 在 PS3 时代的实力有所减退，但是索尼的赛车势力并未减弱，因为一支强有力的团队在欧洲崛起！

赛车一直是欧洲人最热爱的游戏类型之一，Evolution 工作室自从 1999 年成立以来，专注于为 PS2 开发《WRC》拉力赛车系列，其技术实力有目共睹。当越野赛车与 PS3 的强大性能结合，赛车游戏进化到全新境界。《机车风暴》因为 E3 2005 的一段惊人 CG 预告片而成为业界瞩目的游戏，Evolution 因此从一个二线赛车游戏开发团队成为业界关注的一线开发商。

2007 年，PS3 在欧洲首发时，《机车风暴》成为旗舰大作，欧洲玩家们为之疯狂。之后因为《GT 赛车 5》的长期缺席，《机车风暴》肩负起吸引赛车游戏迷的重任，保持长期热销，最终成功跻身为史上最畅销的越野赛车游戏。2007 年 9 月，索尼决定收购这家实力不凡的工作室，使其成为第一方开发商。Evolution 正如其名，总是在不断进化。《机车风暴 太平洋裂谷》真正达到了当年 CG 预告片的水准，而《机车风暴 启示录》都市里的大地震场面更令人叹为观止，是公认最疯狂、最壮观的赛车游戏。下一步 Evolution 还能进化到何种地步？

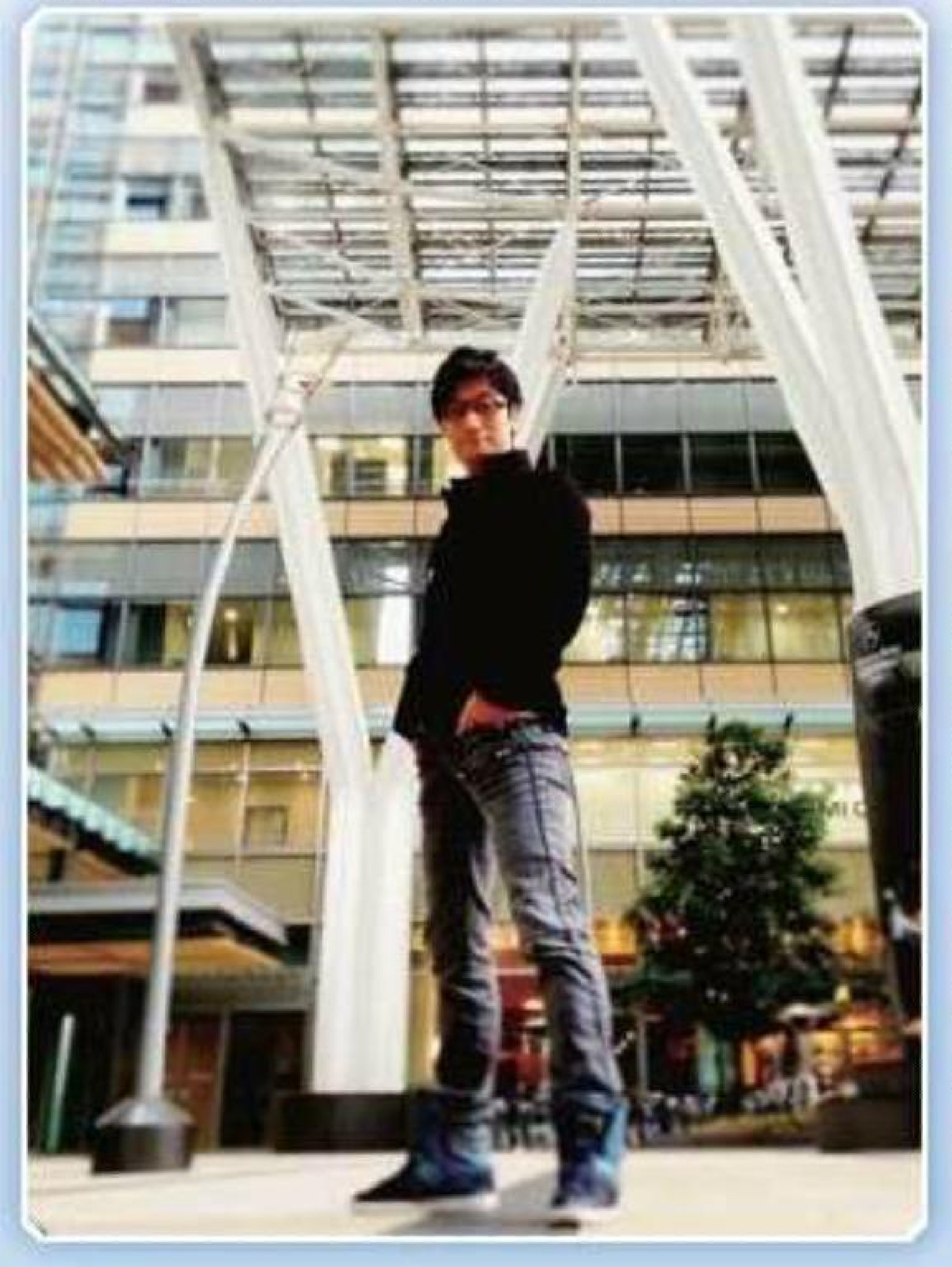
五大制作人

小岛秀夫：永远的焦点

大概从上世纪 90 年代中期开始，日本游戏业界开始流行对制作人进行包装，让制作人经常出现在各种杂志访谈和电台节目中。为了让人们记住这些制作人，他们的衣着造型都有特定的风格。Konami 做得更加彻底，它不仅让自己的制作人出现在杂志上，更经常在电视广告和电视节目中亮相——小岛秀夫就是由此捧红的最著名的制作人。

PS3 时代，借网络之风，小岛秀夫的曝光度之高令人咋舌。从官方博客、网络电台到官方微博，小岛秀夫的一举一动始终是玩家们的关注热点，他还不断高调参加各种业界活动，欧美各重要游戏媒体也对他的行踪不厌其烦地进行报道，哪怕只是在他的微博上经常出现的各类食物照片，也会被无数媒体转发。在社交网络飞速发展的过去 5 年来，小岛秀夫堪称日本曝光度最高的制作人，是业界当之无愧的微博天王。

小岛秀夫同时也是 PS3 阵营的头号外援猛将。虽然他在两年前微软 E3 发布会上的拍肩秀拍走了许多索饭的信任，但是迄今为止，我们并未看到他在 X360 上有何表现。《潜龙谍影 4》坚定不移地保持了 PS3 独占的承诺，跨平台的《潜龙谍影 崛起》至今杳无音信，接下来小岛秀夫重点关注的平台是 PSV……迫于当今业界的商业现实，Kojima Productions 不得不走向跨平台，但是关注小岛秀夫的人都知道，这 5 年来，他亲自参与的游戏项目总是以 PS 系为主。如今小岛秀夫已成为 Konami 副社长，Konami 对 PS 系主机的政策倾斜，与小岛秀夫不无关系。



Mark Cerny：技术支柱

2004 年，国际游戏开发者协会将“终身成就奖”颁给了一位多数玩家并不是很熟悉的制作人——Mark Cerny。颁奖者在致辞中说：“很难找到这样的全才，既有高水平的顶尖游戏设计实力，又能将所有的部分拼合在一起。他非凡的才能为我们带来了史上最具娱乐性的游戏。”看看他的履历，你就知道这个奖项他绝对是受之无愧。他是《古惑狼》、《小龙斯派罗》两大系列的执行制作人，并且深入开发一线，亲手创造了《杰克与达斯特》和《瑞奇与叮当》这两大系列，进入 PS3 时代后，他创造了《抵抗》，并组建了 ICE 团队，成为 SCE 全球工作室的技术核心，《机车风暴》、《未知海域》、《天剑》都离不开他的指导与技术支持。可以说，SCE 全球工作室能有今天的实力，以及如此之多的成功游戏系列，Mark Cerny 可谓居功至伟。

Mark Cerny 的技术与游戏设计理念永远走在时代前列。1982 年，17 岁的 Cerny 放弃了加州大学伯克利分校的学业，进入了游戏产业，他的第一份工作是在雅达利担任程序员及游戏设计师，他的第一款游戏《疯狂弹珠》开创了业界的真实物理系统之先河。之后他辗转进入世嘉东京总部，成为业界最早参与开发 3D 立体成像游戏与家用机网络系统的程序员。几年后他回到美国，为世嘉创办了“世嘉技术研究所”。1994 年，他加入环球公司，为环球建造了游戏部门，在他的率领下，培养了顽皮狗和 Insomniac 这两大工作室，开始了在 PS 家族中的辉煌新历程。与很多游戏公司的管理者不同，Mark Cerny 并非只从事行政管理，从游戏设计到技术研发，他都亲自披挂上阵。

在 2010 年 2 月举办的美国互动及科学艺术协会（AIAS）颁奖礼上，Mark Cerny 被添加到“业界名人堂”，会长 Joseph Olin 如此评价：“Mark Cerny 是当代最接近于达芬奇的人物，他并不局限于游戏创作的单一方面，他是一个真正的文艺复兴者。他是一个全能的游戏设计师、制作人、程序员及技术家，而且说一口流利的日语，是日本游戏市场上最杰出的西方专家之一。他参与的作品创造了超过 20 亿美元的销售额，销量超过 200 万套的游戏超过 12 款。”

David Cage：文艺复兴者

Mark Cerny 被 AIAS 赞誉为“文艺复兴者”，其实在 PS3 的游戏开发人员中，还有一人十分适合此头衔——那就是来自法国的音乐家兼游戏设计师 David Cage。

David Cage 对 PS3 的贡献仅仅是一款销量不到 200 万套的《暴雨》，凭什么能成为 PS3 最具影响力的制作人之一？今年 3 月，英国电影与电视艺术协会（BAFTA）举办了 BAFTA 颁奖礼（相当于英国的奥斯卡），《暴雨》荣获技术创新奖、原创音乐奖和最佳故事奖，成为游戏类作品的最大赢家。虽然最佳游戏的殊荣被《质量效应 2》摘走，《暴雨》却凭借三项大奖而抢尽风头。David Cage 说，获得最佳故事奖让他最开心，因为这是他本人花了一年时间写的剧本，每天有 12 ~ 15 个小时埋头于剧本创作。一直以来，游戏被认为是一种“不适合讲故事”的娱乐媒体，而 David Cage 用《暴雨》证明了游戏能够以一种特殊的方式表现剧情的魅力，并实现丝毫不比小说和影视剧逊色的情感冲击力。《暴雨》对 PS3 的贡献不止是它的销量，更是它带来的“文艺复兴”般的启蒙意义，它将启迪其他游戏开发者们做出更多感动心灵的游戏，在当今游戏业越来越深陷感官刺激的泥潭而无法自拔之时，《暴雨》的出现为业界迈入艺术殿堂而做出了不可磨灭的贡献。

名越稔洋：极道龙头

十年前，世嘉凄然退出家用机硬件市场。此后数年，号称要成为“世界第一游戏软件商”的世嘉走了不少歪路，因为与索尼常年的敌对关系，世嘉选择了重点支持 Xbox，在 PS2 上表现平平，当它终于意识到疏远 PS2 只是自讨苦吃时，市场机会已悄然而逝。到了 PS2 末期，世嘉重振旗鼓，投资 24 亿日元，由名越稔洋打造了两款《如龙》，总销量超过 170 万套，成为世嘉在 PS2 时代最大的收获。从此名越稔洋在世嘉作为“家用机游戏部门首席制作人”的身分更加稳固。

当大多数日本开发商小心翼翼地观望次世代主机的竞争局势，畏首畏尾地抱怨高清游戏制作成本太高，名越稔洋带领团队神速完成了多款 PS3 游戏项目。从《如龙见参》到《如龙 终焉》，几乎是一年一款新作，比起某些厂商做个 CG 动画分成 N 段，然后陆续播放 5 年的行径，行动派的名越稔洋令人尊敬。虽然 PS3 世代的《如龙》没有华丽的画面，但是至少以对得起高清时代的高清画面，以及出色的剧情与内涵，为玩家连续奉上了多款实实在在的优质作品，并保持着 50 万以上的销量，在日本惨淡的高清游戏市场上，始终是业界关注的焦点。对其商业成绩甚为满意的世嘉，也不断举办了“销量突破 50 万”庆祝活动。今年 8 月 31 日，世嘉正式成立“如龙工作室”，由名越稔洋担任社长，今后他将拥有更独立的决策自由。将全面进化的《如龙 5》已经在开发中，在日本业界以偏向 PS 系主机著称的名越稔洋，将为 PS3 玩家不断制造惊喜！

Amy Hennig：神机女将

2010 年 2 月，在拉斯维加斯举办的 AIAS 颁奖礼上，《未知海域 2》疯狂横扫 10 个大奖，将半数以上的奖项收入囊中。在 AIAS 的历史上，还从未有过如此奇作。在颁奖礼上，与该作相关的人物中，除了 Mark Cerny 被收录到名人堂外，担任《未知海域 2》创意总监的 Amy Hennig 也成为业界焦点。作为“《未知海域》系列”的首席剧本作者、导演兼创意总监，Amy Hennig 是该系列的灵魂人物，正如小岛秀夫之于《MGS》。他曾被《EDGE》杂志评为游戏业界最具影响力的女性之一。

Amy Hennig 现年 46 岁，是游戏业界为数不多的、作家出身的制作人。她毕业于加州大学伯克利分校的文学系，但是毕业后却进入了在当时来说根本发挥不了文学才华的游戏业。她是一位多才多艺的女子，曾在雅达利、EA、水晶动力等公司担任美术师、动作设计师、剧作家、导演、制作人等职务，熟悉游戏制作过程中的每一个环节。后来他加入顽皮狗，参与开发了“《杰克与达斯特》系列”，进入 PS3 时代后，她以制作人的身分率领《未知海域》整个团队，到续作时，她率领的团队规模达到了 150 人。

Amy Hennig 相信游戏的剧本方向比画面重要，虽然《未知海域》总是拥有同时期最强的画面水准，她认为画面只是为故事服务。她擅长用配角突出其他角色的个性，往往能通过一些细节给人留下深刻印象，因此她曾获得美国作家公会的“电子游戏剧作奖”。“《未知海域》系列”充满电影表现力的桥段设计、镜头处理与剧情展开方式，都留下了她强烈的个人风格。

五大投诚事件

信赖铃音 肖邦之梦

本世代主机战争伊始，微软在日本展开了疯狂的银弹攻势，利用日本游戏软件商们不愿投入大量资金开发高清游戏的谨慎心理，通过资金支援的方式，获得了大量日式游戏的独占权。而与索尼保持十余年密切关系的Namco，因为与Bandai合并，而Bandai社长高须武男是著名的反PS3分子，曾多次公开发表对PS3的抵触言论，于是NBGI开始力挺X360，对PS3十分冷漠。

在2007～2008年间，微软为营造“PS3大势已去”的假象，收买第三方不断上演叛逃闹剧。《鬼泣4》、《最终幻想XIII》、《铁拳6》……大批原定PS3独占的游戏变成跨平台，极大地动摇了PS3阵营的军心。在这种“墙倒众人推”的舆论声势中，一则来自NBGI的投诚消息让PS3玩家看到了希望：2007年9月11日，NBGI正式宣布原X360独占RPG《信赖铃音 肖邦之梦》将推出PS3版，而且该版本将发扬Namco移植作品的光荣传统，增加大量新内容。该作最终于2008年9月发售，实际销量超过17万套，超过了X360版，创造了“移植版销量超过原版”的罕见先例。以此为起点，X360独占日式游戏向PS3全面投诚的戏剧性转折拉开了大幕……

薄暮传说

《信赖铃音》为X360独占游戏移植PS3开了个头，不过这毕竟是一款影响力有限的原创游戏，而且X360的《薄暮传说》在它发售的一个月前上市，相比之下，PS3的劣势处境并未得到改变。2009年4月,PS3版《薄暮传说》的公布标志着日本高清主机市场格局发生了根本性的逆转。

事实证明，即使是《传说》粉丝，因为《薄暮传说》没有PS3版而选择持币观望的也大有人在。在《信赖铃音》PS3版公布后，人们似乎都吃定了NBGI会公布《薄暮传说》的PS3版。在此期间，“X360版只是有料体验版”的戏谑说法开始在日本业界广泛传播，事实证明此观点并非毫无根据。《薄暮传说》PS3版增加了大量新内容，有一些细心的玩家将两个版本仔细对比之后得出结论：PS3版的许多所谓新增内容并非后期添加，而是在开发X360版的时候应该已经做好，但是在X360版中故意删除，目的就是方便今后PS3版以“完整版”的形态出现。有匿名内部人士爆料，不止是NBGI，日本很多开发商都采用了类似的策略。日本游戏厂商们其实从来就不看好X360在日本的发展，初期之所以那么积极为X360开发游戏，就是看中了微软提供的资金援助，这样他们就可以用微软的钱先把游戏做好，等合同过期后，再发售PS3版。到时候PS3的市场逐渐成熟，移植版也能获得不错的销量。不过，按照索尼的规定，凡是移植游戏，必须要有足够多的新增要素，否则不予批准发行。

于是日厂们就想到了将X360版部分内容故意删除，移植PS3时再添加的做法。也就是说，X360版确实是某种意义上的“体验版”，PS3版才是开发者们在制作游戏时真正规划的完整版。日厂和玩家之间达成了微妙的默契：先由微软资助厂商将游戏做出来，玩家再耐心等待一段时间玩PS3的完整版。所以就出现晚一年发售的PS3版销量反而远高于X360版的现象，《薄暮传说》PS3版首日销量超过14万套，创造了系列的首日销量记录。至此，需要借助微软的开发资金曲线救国的做法成为过去，NBGI将重心完全放到PS3身上，并通过《无尽传说》首周超过50万套的系列最快销售速度证明了PS3玩家的软件消费实力。

星之海洋4 国际版

2007年Square Enix在其专门展会中公开了《星之海洋4》，当时并未确定游戏平台。其实这是SE待价而沽的行为。当时微软正与tri-Ace打得火热，SE希望微软能以更高的资助条件买走《星之海洋4》的独占权，所以先把游戏以“平台未定”的身分公开，引得心痒难耐的微软上门洽谈。接着在2008年春季，微软大张旗鼓地召开了“X360 RPG新作首映会”,正式宣布《星之海洋4》为X360独占，这是该系列首次脱离PS系主机，自然引起业界一片哗然，PS3的星海迷们失望不已。

X360版《星海4》公布后不久，制作人山岸功典就态度暧昧地对玩家表示：“我们现在只能说会先在X360上发售，是否会推出PS3版还不好说……”后来的事实证明，SE的行径与NBGI如出一辙,PS3独占的《星之海洋4 国际版》才是其完全形态，超过35万套的销量佐证了先出X360版后出PS3版是正确决策，SE一方面获得了微软的开发资金援助，一方面也获得其宣传支持，在双方努力之下X360版卖出了42万套。如果是两个版本同时发售，或者PS3版先卖,不仅得不到额外的援助，恐怕总计销量也不会达到如此水准。当然这只是PS3在日本未进入成熟阶段的折中之举，进入2010年后，微软知道强扭的瓜不甜，不再浪费金钱为X360争取“有料体验版”，而日厂们有足够的PS3用户支持，也不需要采取这种曲线救国的策略。

质量效应2

向 PS3 主动投诚的大多是迫于生计而采取 X360 限期独占的日式游戏，欧美发行商们一开始就走跨平台之路，在大多数情况下不存在叛逃与投诚的问题，但是偶尔也有例外。

在 X360 发售之前，微软也曾像索尼一样，资助一些有潜力的开发商为其开发独占大作，与微软合作多年的 BioWare 就是其最主要的伙伴之一。BioWare 为 X360 打造的《质量效应》三部曲恢弘无比，代表当今美式 RPG 的最高制作水准。微软为 BioWare 提供了大部分开发资金，条件是获得第一作的知识产权。与简单地获得独占权不同，拥有其知识产权后，就能彻底杜绝今后移植到 PS3 的可能。但是微软只获得了第一作的知识产权，而之后的续作却只有限期独占权，其知识产权归 BioWare 所有，于是在 BioWare 被 EA 收购后，《质量效应 2》移植 PS3 成为可能。

当年微软几乎把《质量效应》当作自己的第一方超大作进行宣传，很多玩家都误以为它和《光环》一样，是专属于微软的游戏系列。所以在索尼的 E3 2010 发布会上，当《质量效应 2》PS3 版正式亮相，在业界引起了强烈反响。曾被微软多次羞辱的索尼，终于出了口恶气。《质量效应 2》是 X360 评价最高的 RPG，也是 X360 销量最高的独占游戏之一，Shepard 船长的形象几乎和士官长一样成为 X360 的形象代言人，这样一个几乎与 X360 的品牌形象混为一体的游戏，竟出现在 PS3 上，确实极大地伤害了微软的自尊。这起事件最终对几年来微软与索尼之间的第三方独占拉锯战做出了总结，证明了微软花大钱多次羞辱索尼、收买游戏限期独占权的做法并无意义，业界最终走向了第三方完全跨平台之路，几年来塞进第三方腰包里的钱，并没有给微软留下什么遗产。

入口2

看一看 X360 的百万大作销量榜，你会发现这样一个事实：虽然超过百万销量的游戏超过百款，但其中第三方推出的 X360 完全独占游戏只有 Valve 的"《求生之路》系列"，在跨平台早已成为行规的欧美，Valve 成为惟一一家坚守 X360 独占的公司，而这个忠诚的微软追随者，也在 2010 年 E3 展上宣布加盟索尼。

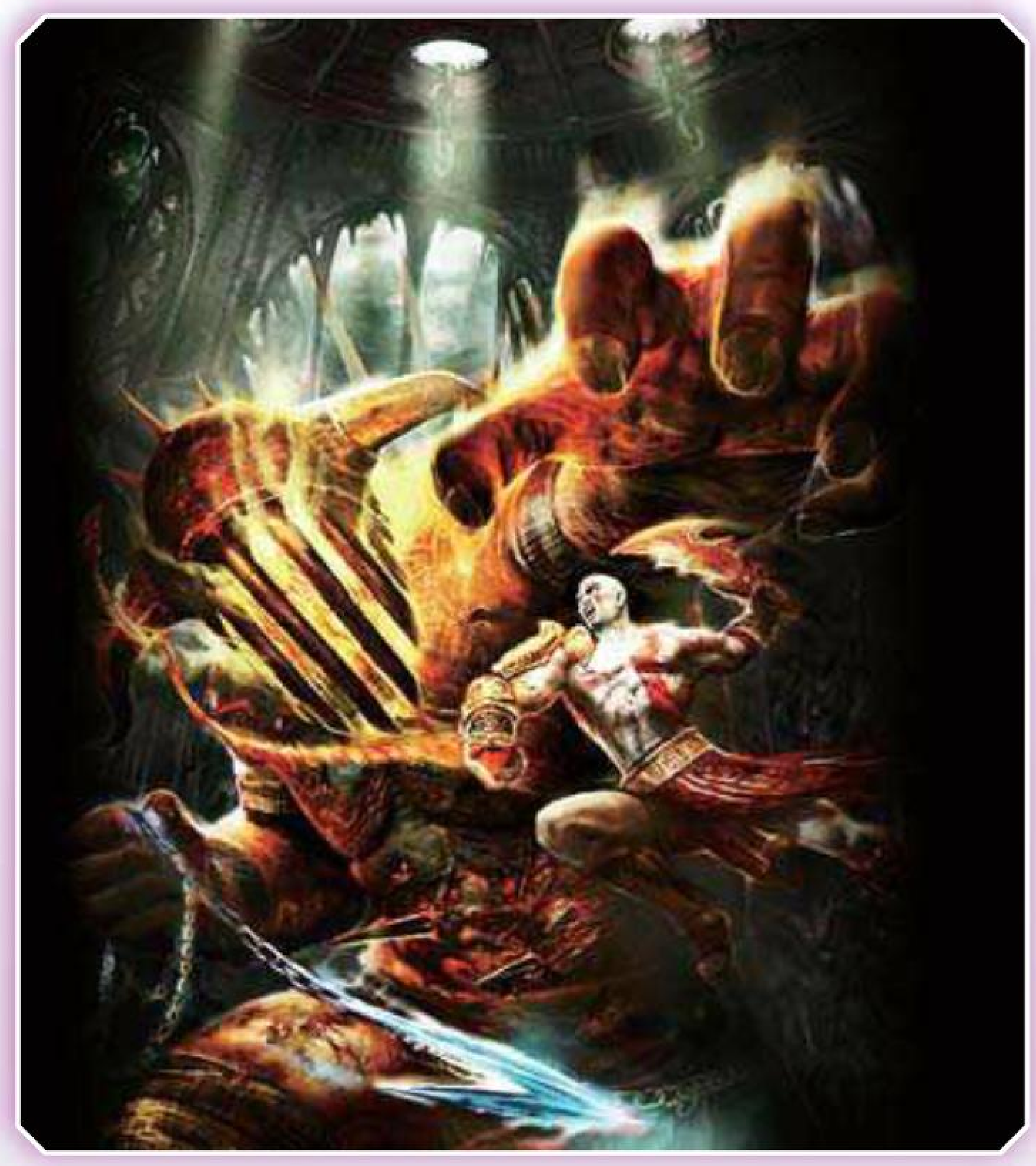
E3 2010 是索尼向微软发起全面反攻的一场辉煌战役，在这一届展会中，微软同时失去了《质量效应 2》和《入口 2》这两大独占大作，而且比起已经发售的《质量效应 2》的投诚，对 PS3 更有积极意义，毕竟 Valve 将这个原本 X360 独占的游戏变成了 PS3/X360 版同时发售。在索尼的 E3 发布会中，曾被业界视为最坚定反索战士的 Gabe Newell 在所有记者诧异的目光中走上舞台，他不仅公布了《入口 2》的 PS3 版，更为自己过去贬低 PS3 的行为表示歉意，甚至宣布 PS3 版《入口 2》才是主力版本……这一幕成为 E3 2010 最大的话题性时刻之一。

Gabe Newell 曾是微软的工程师，自从 Xbox 发售后，他一直是坚定不移地站在微软阵营，为 Xbox 推出了多款独占大作。X360 发售后，Valve 毫不犹豫地将其作为自己的惟一支持平台，Gabe Newell 曾多次抨击 PS3 性能不佳、游戏开发困难、价格太高等问题。"《求生之路》系列"之所以保持 X360 独占，就是因为 Gabe Newell 由衷抵触 PS3。他的突然投诚，令整个业界出乎意料。原来，Valve 转投 PS3，是因为 Gabe Newell 对微软 Xbox LIVE 越来越野蛮的管制措施日益反感，而 PSN 在游戏发行方面对第三方更加友好，索尼还支持 Valve 的 Steam 游戏在线发行系统，《入口 2》因此成为 PS3 上首款支持 Steam 多种功能的游戏，比如自动更新、DLC 和社区支持等，还支持 PS3 和 PC/Mac 版的跨平台游戏。索尼对第三方坦诚、开放的网络政策，正成为欧美第三方们将天平倾向 PS3 的一个重要原因。

第一方的崛起

在距离 PS3 发售 5 周年还有一个月之时，SCE 第一方在 PS3 上已经有 22 款游戏销量超过百万。据统计，在 PS2 的 10 年历史上，SCE 第一方百万大作共 36 款。在相同的时间内，PS3 的第一方百万大作数量超过了 PS2！ PS3 时代的第一方游戏销量有普遍超过 PS2 时代的趋势，目前已有 14 款游戏超过 200 万销量，而 PS2 的整个生命周期里也不过 15 款。回首当年，我们不能否认索尼在 PS3 的硬件设计上做了许多错误决策，但 SCE 全球工作室（SCE WWS）的远见卓识不容置疑。菲尔・哈里森带领 SCE WWS 期间已经意识到未来将会是全面跨平台的时代，永远不要指望靠第三方充实自己的独占游戏阵容，与其像微软那样花大钱向第三方购买限期独占的游戏，还不如增强自身的游戏开发实力，把钱花在第一方大作身上。

据曾在顽皮狗工作室工作的内部人士透露，在 PS3 未发售前，索尼已经指示其所有工作室将其作品朝真实化、成人化的方向推进，于是开发《杰克与达斯特》的顽皮狗制作了以《印第安纳・琼斯》为灵感的《未知海域》，开发《瑞奇与叮当》的 Insomniac 制作了《抵抗》，开发《狡狐大冒险》的 Sucker Punch 制作了《无名英雄》。事实证明，因为玩家平均年龄在增长，而且高清主机以照片级画面为卖点，所以更适合制作真实向、更适合成年人的游戏，充满卡通色彩的游戏不再像过去那样流行。极具预见性的 SCE WWS，也很重视游戏类型上的均衡。顽皮狗、Insomniac 和



品牌的深入培养，这些游戏越来越成为人们购买 PS3 的理由。在 PS3 和 X360 的一线超大作阵容基本相同的情况下，这些给人独特体验的独占游戏为 PS3 塑造了独特气质，成为其独有的卖点。更重要的是，它们的品牌所有权掌握在索尼手中。索尼为打造这些品牌所投入的每一分钱，都将在未来发挥更大的作用。在这种战略下诞生的《暴雨》、《机车风暴》、《小小大星球》等游戏都已拥有独当一面的实力。而且索尼将 Evolution、Sucker Punch、Media Molecule 等原第二方开发商逐一收购，不断扩充自身的开发实力，目前 SCE WWS 已拥有 16 家工作室，员工总数超过 2700 人，远远超过任天堂和微软，是业界最强的开发军团之一。索尼收购第二方开发商的价码一般为几千万美元，而当年微软为了让 Rockstar 为其开发《GTAIV》的两张限期独占资料片，足足花费了 5000 多万美元，这笔钱已经够索尼收购两三家实力雄厚的开发商。微软的 5000 多万美元没有给自己留下任何遗产，而索尼的 5000 多万美元获得的是属于自己的多个游戏品牌，以及数百名杰出游戏制作人才。

不可否认的是，SCE 在品牌运作上存在“虎头蛇尾”的老毛病，在原创新品牌诞生初期全力打造，成功之后就撒手不管，以至于很多游戏系列出了一两个续作之后就难以为继。PS3 上诞生的《机车风暴》、《抵抗》等新作在发售初期凭借自身在同时期作品中的出色水准脱颖而出，但是因为索尼同时打造的原创新作太多，无法为所有系列的续作都投入足够的宣传力量，也无法投入更多的开发预算，以至于这些游戏续作雄风不再，销量大幅降低。不过也有《未知海域》、《战神》等越战越勇的游戏系列正成长为 PlayStation 家族的顶梁柱。至于那些日渐式微的游戏系列，他们的沉沦也不一定是坏事，至少这意味着他们的开发团队将再接再厉开发其他的原创新作。SCE 可能是游戏产业里最乐于打造原创游戏的发行商，比起年复一年、日复一日用马里奥、林克等老面孔示人的任天堂，还是能不断为我们带来崭新作品的 SCE 更值得我们期待与钦佩！

※ 注：以下所有游戏销量统计截止时间为 2011 年 10 月 8 日

Sucker Punch 这三大爱将不再像以往那样扎堆开发同一种游戏类型，而是分别制作动作冒险、FPS 和动作类，代表了高清时代最受欢迎的三种类型。与实力过度集中于射击类游戏的微软相比，索尼真正做到了游戏类型的均衡发展，从而能吸引类型更多样的玩家，正如营养摄入均衡的少年，能够更健康茁壮的成长。进入发展中期之后，PS3 与 X360 之间销量差距不断缩小就是因其根基牢固。

在第一方游戏开发实力不断增强的同时，索尼也积极出资与第二方游戏工作室合作开发原创游戏。微软是靠大价钱收买第三方为其开发已成名的大作，市场号召力大，能起到迅速提升市场份额的作用。但是这些用来收买第三方的钱最终变成为他人做嫁衣，当 PS3 崛起后，那些曾经 X360 独占的游戏都变成跨平台，并未留下多少可供利用的历史遗产。索尼选择出资助二线开发商制作原创游戏，虽然刚开始时号召力不大，但是随着

PS3 独占大作百万销量榜

排名	游戏名	发售日	发行商	销量
1	GT 赛车 5	2010 年 11 月 24 日	SCE	654 万
2	潜龙谍影 4 爱国者之枪	2008 年 6 月 12 日	Konami	528 万
3	未知海域 2 纵横贼道	2009 年 10 月 16 日	SCE	483 万
4	小小大星球	2008 年 10 月 28 日	SCE	450 万
5	GT 赛车 5 序章版	2008 年 4 月 15 日	SCE	379 万
6	战神 III	2010 年 3 月 16 日	SCE	403 万
7	抵抗 灭绝人类	2006 年 11 月 14 日	SCE	385 万
8	未知海域 德雷克的宝藏	2007 年 11 月 16 日	SCE	372 万
9	机车风暴	2007 年 3 月 6 日	SCE	359 万
10	杀戮地带 2	2009 年 2 月 27 日	SCE	268 万
11	体育冠军	2010 年 9 月 7 日	SCE	261 万
12	战神合集	2009 年 11 月 17 日	SCE	231 万
13	瑞奇与叮当 未来毁灭器	2007 年 10 月 23 日	SCE	220 万
14	抵抗 2	2008 年 11 月 4 日	SCE	216 万
15	无名英雄	2009 年 5 月 26 日	SCE	205 万
16	杀戮地带 3	2011 年 2 月 22 日	SCE	186 万
17	暴雨	2010 年 2 月 23 日	SCE	182 万
18	小小大星球 2	2011 年 1 月 18 日	SCE	156 万
19	天剑	2007 年 9 月 12 日	SCE	148 万
20	瑞奇与叮当 未来时空裂缝	2009 年 10 月 27 日	SCE	142 万
21	恶魔之魂	2009 年 2 月 5 日	Atlus	128 万
22	山脊赛车 7	2006 年 11 月 13 日	NBGI	123 万
23	MAG	2010 年 1 月 26 日	SCE	117 万
24	海豹突击队 对峙	2008 年 10 月 14 日	SCE	109 万
25	机车风暴 太平洋裂谷	2008 年 10 月 28 日	SCE	109 万
26	战场的女武神	2008 年 4 月 24 日	SEGA	100 万

射击游戏奋起直追

本世代主机最流行的游戏类型是什么？答案毫无疑问是射击类游戏，不管是以《COD》为首的 FPS，还是以《战争机器》、《生化危机 5》为首的动作射击游戏，都成为代表当今最高游戏制作水准、最受欢迎的超大作。Xbox 建立于《光环》的成功之上，拥有最多的 FPS 玩家，所以进入高清世代后，随着射击游戏的崛起而不断发挥其先天优势。但是 PS3 也在奋起直追，并且不断缩小二者之间的差距。

索尼对射击类游戏的崛起早有察觉，所以在位 PS3 筹备初期游戏阵容时，就很注重打造射击类新作，首发游戏中《抵抗》被作为旗舰,之后又将大量人力物力投放于《杀戮地带 2》。而作为 PS3 重点独占大作的《潜龙谍影 4》和《未知海域》，都是按照动作射击游戏的标准制作。迄今为止，惟一一款销量超过千万的 PS3 游戏是《COD 黑暗行动》，4 款《COD》分别占据了 PS3 射击游戏畅销榜的前 4 位。射击游戏玩家正取代体育游戏，成为 PS3 最大的玩家群体。

由于《COD》的崛起，Activision 顺利超越 EA，成为本世代最大的第三方游戏发行商。被夺走第一把交椅的 EA 当然不会轻易罢休，所以 EA 与 Activision 之间爆发了空前激烈的 FPS 争夺战。EA 与 Activision 之间在 FPS 方面的宿怨由来已久，当年 Activision 怂恿《荣誉勋章》团队独立，建立了 Infinity Ward，创造了属于 Activision 的《COD》，而 EA 方面因为核心团队的流失，导致《荣誉勋章》从此一蹶不振。后来《COD》取代《荣誉勋章》，成为家用机的 FPS 之王，EA 为

了推翻 Activision，不惜采用不那么光明磊落的手段，暗中拉拢 IW 的两位创始人，上演了一出轰动业界的叛乱事件。由 IW 核心人员成立的 Respawn 签约 EA 旗下，开始制作以打倒《COD》为目标的原创新作。从 PS3 的射击类百万大作榜中也能看到 EA 与 Activision 的龙争虎斗，17 款游戏中，来自这两家公司的就有 11 款，EA 的游戏比 Activision 多一款，但是因为《COD》销量太高，所以 EA 处于明显劣势。EA 试图用重生的《荣誉勋章》与《战地 恶人连》围攻《COD》，虽然始终存在很大的差距，不过销量也非常出色。目前来势汹汹的《战地 3》真正具备了向《COD》叫板的实力，业界普遍猜测其销量将超过千万，不过预计仍然只有《COD 现代战争 3》一半的销量。尽管如此，迅速崛起的《战地》今后对《COD》的威胁将越来越大。

EA 与 Activision 的 FPS 大战可以说是游戏历史上最高规格的第三方战争，几乎与主机战争一样激烈。分析家认为，两大 FPS 势力的争夺造成的强烈社会关注有助于高清家用机的加速发展，会让更多消费者爱上 FPS。其实 EA 与 Activision 之间的对抗关系，还真有点像索尼与微软，EA 与索尼是十几年来的亲密联盟，在上个世代雄霸业界，而 Activision 更倾向于微软，他们都在本世代占据了先机。当 PS3 逐渐崛起，EA 的 FPS 实力也在奋起直追。目前 EA 仍是更偏向于 PS3，其多款大作为 PS3 版提供了独占内容。也许当 EA 的 FPS 实力超越 Activision 时，PS3 的 FPS 实力也能超过 X360。

PS3 第三方射击类百万大作销量榜

排名	游戏名	发售日	发行商	销量
1	COD 黑暗行动	2010 年 11 月 9 日	Activision	1065 万
2	COD 现代战争 2	2009 年 11 月 10 日	Activision	931 万
3	COD4 现代战争	2007 年 11 月 5 日	Activision	573 万
4	COD 战火世界	2008 年 11 月 10 日	Activision	458 万
5	生化危机 5	2009 年 3 月 13 日	Capcom	412 万
6	战地 恶人连 2	2010 年 3 月 2 日	EA	239 万
7	荣誉勋章	2010 年 10 月 12 日	EA	236 万
8	死亡空间	2008 年 10 月 13 日	EA	163 万
9	边境之地	2009 年 10 月 20 日	2K Games	128 万
10	COD3	2006 年 11 月 15 日	Activision	126 万
11	彩虹六号 维加斯 2	2008 年 3 月 19 日	Ubisoft	123 万
12	彩虹六号 维加斯	2007 年 6 月 26 日	Ubisoft	117 万
13	孤岛惊魂 2	2008 年 10 月 21 日	Ubisoft	116 万
14	战地 恶人连	2008 年 6 月 23 日	EA	114 万
15	生化奇兵 2	2010 年 2 月 9 日	2K Games	114 万
16	战地双雄	2008 年 3 月 7 日	EA	109 万
17	荣誉勋章 空降	2007 年 11 月 19 日	EA	104 万

动作冒险一马当先

在高清主机世代崛起的是射击类游戏，而在 PS2 世代最成功的游戏类型则是动作冒险类。据美国权威游戏资料站 GameFAQ 的游戏类型划分方式，《GTA》的沙箱式游戏，以及《刺客信条》、《古墓丽影》、《未知海域》等动作探索类游戏均属于动作冒险的行列，无论是哪一类动作冒险，都是 PS 系主机一向的优势所在。

Rockstar、顽皮狗和育碧，这三家开发商的精品战略让 PS3 成为动作冒险玩家的天堂，而且 PS3 玩家还有《暴雨》这种充满艺术气息的新类型动作冒险游戏。因 PS2 而崛起的 Rockstar，迫于当今的跨平台趋势，进入高清时代后也在跨平台大潮中随波逐流。不过这对于 PS3 玩家来说并无损失，因为跨平台带来的收益增长，使得 Rockstar 在本世代全面强化了多个卫星工作室的实力，为 PS3 玩家带来了更多顶尖作品，有 Rockstar 圣地亚哥开发的《荒野大救赎》，还有联合 Team Bondi 开发的《黑色洛城》，以及 Rockstar 伦敦、多伦多和温哥华工作室联合打造的《马克斯・佩恩 3》，个个都是拥有超高水准的大作。而由 Rockstar North 本部正在开发的《GTAV》，据称将再次创造游戏开发成本新纪录，成为沙箱游戏史上的又一次重大革命。另外，为了补偿《GTAIV》由原定 PS3 独占变成跨平台，Rockstar North 还在亲自打造 PS3 独占的冷战题材间谍游戏《Agent》。“Rockstar 出品，必属精品”的口号比过去任何时候都要响亮，并获得业界的一致认可。更令人赞叹的是，Rockstar 的游戏保质又保量，虽然《GTA》的出品速度变慢，但是有题材多样的精品新作不断推出，善于将游戏做出深刻文化内涵的 Rockstar，为 PS3 玩家带来了真实体验多种时代文化的机会。

PS3 第三方动作冒险类百万大作销量榜

排名	游戏名	发售日	发行商	销量
1	横行霸道 IV	2008 年 4 月 29 日	Rockstar	830 万
2	刺客信条 II	2009 年 11 月 17 日	Ubisoft	460 万
3	荒野大救赎	2010 年 5 月 18 日	Rockstar	404 万
4	刺客信条	2007 年 11 月 13 日	Ubisoft	403 万
5	刺客信条 兄弟会	2010 年 11 月 16 日	Ubisoft	363 万
6	黑色洛城	2011 年 5 月 17 日	Rockstar	185 万
7	黑道圣徒 2	2008 年 10 月 14 日	THQ	141 万
8	横行霸道 自由城轶事	2010 年 4 月 16 日	Rockstar	117 万
9	古墓丽影 地下世界	2008 年 11 月 18 日	Eidos	106 万
10	黑手党 II	2010 年 8 月 24 日	2K Games	100 万

Rockstar 为玩家带来的是充满时代感的文化体验，而顽皮狗则是将玩家带到真实而美轮美奂的世外桃源。《未知海域》初公布就被称为“男版《古墓丽影》”，现在我们有理由将《古墓丽影》称为“女版《未知海域》”。《未知海域》已是同类游戏中当之无愧的最高杰作，曾走在世界之巅的《古墓丽影》不甘示弱，经过多次努力革新，水晶动力工作室终于靠着今年公布的回归原点之作再次引起世人的关注。游戏中大量借鉴了《未知海域》的设计，有更强的电影感，在拥有大量动作冒险玩家的 PS3 上，全新的《古墓丽影》会更有市场。

育碧的《波斯王子》已经堕落，但《刺客信条》成为一颗超新星。PS3 痛失该作独占权，不过如果不是因为跨平台带来了令育碧狂喜的销量，《刺客信条》也不会在之后保持每年一作的速度推出，而且水准不断提高。到明年，“《刺客信条》系列”将迎来大结局，不过今后可能还会启动全新故事的新系列。

角色扮演求新求变

PS3 时代最流行的是 FPS，PS2 时代最流行的是动作冒险，而 PS 时代最流行的则是 RPG。在特定时代流行的游戏类型，可能随着技术的变迁而风光不再，RPG 就是进入高清时代后陷入困境的游戏类型之一，尤其是日式 RPG。在 PS3 发售两年内没有任何日式 RPG，至今销量超过百万的只有《最终幻想 XIII》，喜欢日式 RPG 的人们只能改玩掌机。

日式 RPG 的没落，是因为其作品特性难以发挥高清主机的优势。正如索尼预测的一样，能发挥主机性能优势的真实型游戏大行其道，而日式 RPG 因其画面特点所限，比起 PS2 时代并没有 FPS 等游戏类型那样表现出翻天覆地的进化。此外过去的传统日式 RPG 要建造整个世界供玩家探索，如果将其按照高清时代的画面标准制作，成本将高得令人无法接受，所以日式 RPG 开始改革，《最终幻想 XIII》变成了一路打到底的“一本道”游戏，失去了自由探索的 RPG 基本乐趣。在这个时代里，RPG 更多地表现出动作冒险游戏的特点。

在日式 RPG 没落的同时，美式 RPG 开始崛起。虽然 PS3 的绝大多数美式 RPG 销量远低于 X360 版，不过有蓝光大容量优势的 PS3，其实更适合拥有广阔世界观的美式 RPG。欧美开发商为了 X360 的容量限制而在许多方面无法发挥，场景也无法做到 FPS 大作那样的逼真度，因为 RPG 的场景规模较大，以 DVD 的容量塞不下那么多的高精细度贴图数据。目前日厂们的 RPG 开发技术已开始觉醒，日式 RPG 正在朝真实化的方向发展。Square Enix 正在开发以高逼真度光影效果为特点的 Luminous 引擎，根据目前的 DEMO 演示，该引擎能够做出超逼真的照片级画面。以“真实的幻想”自我标榜的《最终幻想 Versus XIII》，之所以开发进度一再推迟，就是因为此前《最终幻想 XIII》的水晶工具引擎难以做出野村哲也需要的真实画面感觉，所以目前正改用 Luminous 的光影技术，这种“真实幻想”应该能在欧美获得更大范围的支持。此外，《最终幻想 Versus XIII》将重新带给玩家日式 RPG 的探索自由，这就表示难以将容量庞大的场景数据分开装到几张 DVD 光碟里，只有蓝光才装得下这种自由探索式超大型 RPG。随着今后 RPG 自由度的提升、场景规模与画面逼真度的提高，大容量的蓝光碟会越来越成为一个必要条件。

PS3 第三方角色扮演类百万大作销量榜

排名	游戏名	发售日	发行商	销量
1	最终幻想 XIII	2010 年 3 月 9 日	Square Enix	471 万
2	辐射 3	2008 年 10 月 28 日	Bethesda Softworks	266 万
3	上古卷轴 IV 湮灭	2007 年 3 月 20 日	Bethesda Softworks	223 万
4	辐射 新维加斯	2010 年 10 月 19 日	Bethesda Softworks	185 万
5	龙之世纪 起源	2009 年 11 月 3 日	EA	133 万

动作游戏百花齐放

除去动作冒险、动作射击等分支类型后，动作游戏的市场其实并没有我们感觉的那么大，就算把格斗游戏也归入其中，在 PS3 上销量超过百万的游戏也就是与射击类游戏相当，而平均销量却比射击类低得多。平台动作游戏是动作游戏中的一个传统大类，进入 PS3 时代后，因为画面向着真实化方向发展，以卡通式画面为标志的平台动作游戏大量减少。PS2 时代的索尼平台动作三强（顽皮狗、Insomniac、Sucker Punch）都转型制作其他类型，其中只有 Insomniac 仍在为索尼开发《瑞奇与叮当》。此外，在 PS2 时代大流行的动画电影改编类游戏大多为平台动作，但是因为制作水准低劣，此类游戏在 PS3 时代已不多见，电影类游戏也在谋求变化，其中最成功的例子是 Rocksteady 开发的《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》,LucasArts 的《星球大战 原力释放》比起过去的《星战》游戏也有长足的进步。

动作游戏的另外一个大类是《鬼泣》开创的豪快型硬派动作游戏。在这一方面，PS3 有《战神 III》坐镇，自然是玩家的不二之选。而且在 PS3 发售第一年内，就有《天剑》这么一款素质颇高的原创游戏推出，可以说是一开始就奠定了 PS3 在动作游戏方面的领先地位。性能的提升为动作游戏

创造了很大的发挥空间，过去无法实现的华丽招式效果、与巨型敌人的壮观战斗场面、同屏更多的敌人……PS3为动作游戏的进化创造了良好的条件。在种类繁多的动作游戏中，这种真正强调动作招式的“真・动作游戏”是目前日本游戏厂商们傲然而立的类型。Capcom的《鬼泣》、Tecmo的《忍者龙剑传》、Koei的《无双》，都拥有非凡的市场影响力。还有一些潜力无穷的后来者，也将在动作游戏上有惊天动地的表现，比如已经用《火影忍者 终极忍者风暴》证明其强大实力的CC2，目前正在开发的《阿修罗之怒》，也是有实力保证的动作游戏新贵。由于是日系厂商为主，这些游戏的销量自然都是主要依靠PS3。

PS3 第三方动作 / 格斗类百万大作销量榜

排名	游戏名	发售日	发行商	销量
1	蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院	2009 年 8 月 25 日	Eidos	275 万
2	铁拳 6	2009 年 10 月 27 日	NBGI	204 万
3	街头霸王 IV	2009 年 2 月 20 日	Capcom	191 万
4	星球大战 原力释放	2008 年 9 月 16 日	LucasArts	174 万
5	索尼克终极 MD 合集	2009 年 2 月 10 日	SEGA	172 万
6	乐高星球大战全传	2007 年 11 月 6 日	LucasArts	157 万
7	致命格斗大战 DC 漫画英雄	2008 年 11 月 16 日	Midway	140 万
9	鬼泣 4	2008 年 2 月 5 日	Capcom	134 万
9	致命格斗	2011 年 4 月 19 日	WBIE	132 万
10	正当防卫 2	2010 年 3 月 23 日	Square Enix	131 万
11	灵魂能力 IV	2008 年 7 月 29 日	NBGI	121 万
12	超级街头霸王 IV	2010 年 4 月 27 日	Capcom	112 万
13	虐杀原形	2009 年 6 月 9 日	Activision	111 万
14	丧尸围城 2	2010 年 9 月 24 日	Capcom	107 万
15	索尼克	2007 年 1 月 30 日	SEGA	104 万
16	忍者龙剑传 Σ	2007 年 7 月 3 日	Tecmo	103 万
17	007 大破量子危机	2008 年 11 月 4 日	Activision	100 万

作为动作游戏天尊，Capcom因为动作游戏的继续流行而比其他日本同行更早顺利过渡，而且Capcom也实现了2D格斗游戏的重生。利用全新图像技术，《街头霸王 IV》为几乎被淘汰的2D格斗游戏杀出了一条血路，踏着这条道路，《超级街头霸王 IV》、《漫画英雄对Capcom3》等游戏都大获成功，并且利用已经很完善的在线对战环境，带来了格斗对战新热潮。进入衰退期的3D格斗游戏，也因为网络对战而重获生机。TGS2008，《铁拳6》跨平台的声明让PS3玩家们失望，这个一心一意陪伴PS家族走了十几年的系列放弃了忠诚，其严重低下的技术水准更令人不满。不过《铁拳6》发售后，还是有两百余万一路支持PS系主机与《铁拳》的玩家们掏腰包，使其保持了PS3最畅销格斗游戏的地位。而且NBGI的另一个格斗大作《灵魂能力 IV》，也轻松获得超过120万套的销量。NBGI多年来对PS3态度冷淡，但是到头来还是PS3为NBGI带来了最丰厚的收入，所以如今NBGI已浪子回头，至少在这几年内，PS3都将是NBGI的首要支持对象，无论是新作数量还是目标销量，都远多于其他平台。

体育游戏实力不减

美式足球（橄榄球）与英式足球，永远是体育游戏市场上不败的王者。在PS2时代，这“两球”是很多非游戏迷购买游戏机的最重要动力。自从X360与Wii崛起，PS系主机不再垄断足球游戏市场，但是仍然是足球游戏玩家们绝对的首选平台。

由于橄榄球运动仅在美国流行，而在美国X360的装机量几乎是PS3的两倍，所以曾被称为美国国民级游戏的《麦登NFL》，如今的销量主力是X360版本。不过从世界范围而言，橄榄球的影响力就比足球差远了，两种球类运动游戏版的销量差距也清楚表明了它们的地位悬殊。在PS3的百万级体育游戏中，足球类占10款，刚好占到一半，而橄榄球类只有可怜的3款。EA获得了NFL的独家游戏授权，又实施了全面跨平台，可PS3、X360、Wii三个版本的销量加起来，都比不过PS2时代的一个版本。缺乏竞争的《麦登NFL》无论是口碑还是销量，都明显进入了衰退期。相比之下，《FIFA》虽然也是EA的游戏，但是因为长年来有Konami的《职业进化足球》这个强力对手，因此越战越勇，水准不断提升。从2009年开始，《FIFA》终于跻身到“千万俱乐部”，即每款新作都有超过千万的销量（各版本总合）。

PS3 第三方体育类百万大作销量榜				
排名	游戏名	发售日	发行商	销量
1	FIFA 11	2010 年 9 月 30 日	EA	451 万
2	FIFA 10	2009 年 10 月 20 日	EA	364 万
3	FIFA 09	2008 年 10 月 14 日	EA	255 万
4	职业进化足球 2010	2009 年 11 月 3 日	Konami	233 万
5	麦登 NFL10	2009 年 8 月 14 日	EA	228 万
6	职业进化足球 2011	2010 年 10 月 8 日	Konami	222 万
7	职业进化足球 2009	2008 年 11 月 11 日	Konami	217 万
8	麦登 NFL11	2010 年 8 月 10 日	EA	211 万
9	FIFA 12	2011 年 9 月 27 日	EA	182 万
10	麦登 NFL09	2008 年 8 月 12 日	EA	181 万
11	职业进化足球 2008	2008 年 3 月 12 日	Konami	175 万
12	FIFA 08	2007 年 10 月 9 日	EA	170 万
13	UFC 2009 Undisputed	2009 年 5 月 19 日	THQ	160 万
14	拳击之夜 3	2006 年 12 月 5 日	EA	158 万
15	NBA 2K11	2010 年 10 月 5 日	2K Sports	155 万
16	拳击之夜 4	2009 年 6 月 23 日	EA	133 万
17	WWE SmackDown! vs. RAW 2008	2007 年 11 月 13 日	THQ	124 万
18	UFC Undisputed 2010	2010 年 5 月 28 日	THQ	110 万
19	2010 FIFA 世界杯 南非	2010 年 4 月 27 日	EA	105 万
20	WWE SmackDown vs. Raw 2010	2009 年 10 月 20 日	THQ	105 万

足球的大本营在欧洲，而 PS3 在欧洲的装机量远高于 X360，因此不管是《FIFA》还是《PES》，PS3 版销量总是比 X360 版高得多。此外，与《PES》系出同源的《胜利十一人》在日本也贡献了不少销量，因而 PS3 版与 X360 版相比领先幅度更明显。而且《FIFA》与《PES》的 PS3 版零售利润率都高于 X360 版，来自这两个系列的丰厚收入，是 EA 和 Konami 更倾向于支持 PS3 的重要原因。

专用控制器大流行

对于游戏零售商而言，卖主机其实没什么利润，不少零售商甚至要在主机零售业务上亏钱，因此换来更多的客源。真正赚钱的是软件与硬件周边，比起软件，硬件周边的利润率更高。在 PS3 时代，虽然硬件成本高昂，索尼与零售商在硬件方面都无利可图，但是硬件周边市场也在大扩张，为各厂商带来了可观的利润补充。在 PS3 发售初期，索尼就开始大力推销其 PS Eye 周边，之后又利用体感游戏的流行，推出了利润率超高的 PS Move。目前 PS Move 的销量已超过 800 万，为索尼带来的净利润超过 1 亿美元！这还没算上必须与 PS Move 配合使用的 PS Eye，二者都已成为 SCE 重要的硬件利润来源。

不仅索尼第一方获得了丰厚的周边利润，第三方也靠卖 PS3 特定游戏的专用控制器而赚得盘满钵满。在传统上，竞速与音乐类游戏向来是周边市场上最重要的游戏类型。赛车游戏有动辄数百美元的方向盘，音乐游戏也有至少 100 美元以上的各类乐器式控制器。欧洲是世界上最大的赛车游戏市场，不管是索尼的《GT 赛车》，还是 EA 的《极品飞车》，大部分销量都是来自欧洲。所以在欧洲占有优势的 PS3，自然而然成为《极品飞车》的主力平台。《极品飞车》近年来衰退得厉害，不过好在 PS3 版的销量一直都算不错。

音乐游戏带来的周边销量更加可观，一套《摇滚乐队》的控制器加上游戏售价将近 200 美元，仅一个吉他控制器的价格就超过 70 美元。在《摇滚乐队》与《吉他英雄》最火爆的时候，乐器控制器的热销曾推动美国游戏周边市场膨胀了一倍以上，

《吉他英雄 III》更借助来自控制器的收入，成为史上首个单款游戏销售额突破 10 亿美元的游戏。如今音乐游戏的泡沫已经破灭，不过仍然有不少非玩家因为音乐游戏而成为 PS3 用户。SCEE 自己的“《歌星》系列”也是在欧洲有巨大号召力的游戏，并因而带动了麦克风控制器的热销。其实该系列在更加热爱卡拉 OK 的亚洲更有潜力，如果能合理安排曲目，相信会成为亚洲卡拉 OK 兼游戏迷的不二之选。

PS3 第三方竞速 / 音乐类百万大作销量榜				
排名	游戏名	发售日	发行商	销量
1	极品飞车 变速	2009 年 9 月 15 日	EA	234 万
2	吉他英雄 III	2007 年 10 月 28 日	Activision	205 万
3	极品飞车 热力追踪	2010 年 11 月 16 日	EA	191 万
4	极品飞车 职业街头赛	2007 年 11 月 13 日	EA	186 万
5	极品飞车 秘密行动	2008 年 11 月 17 日	EA	171 万
6	午夜俱乐部 洛杉矶	2008 年 10 月 20 日	Rockstar	165 万
7	吉他英雄 世界巡演	2008 年 10 月 26 日	Activision	165 万
8	火爆狂飙 天堂	2008 年 1 月 22 日	EA	163 万
9	摇滚乐队	2007 年 11 月 20 日	MTV Games	149 万
10	摇滚乐队 2	2008 年 10 月 19 日	MTV Games	134 万
11	F1 2010	2010 年 9 月 22 日	Codemasters	111 万

北欧战神传

《战地》系列回忆录

文 藤曦 美编 一刀

北欧的斯堪的纳维亚半岛，对于世人来说，是一个充满神话色彩的世外桃源。挪威、瑞典、丹麦、芬兰……说到那里的国家，人们想到的是冰雪覆盖的雄伟山脉、连绵不绝的原始森林，在那些完美保留原始风光的国度，你仿佛随时能遇见策马而过的主神奥丁。北欧人富裕安逸、与世无争，生来就是享受，是多数人的宗旨。在这样的人间天堂，电子游戏当然是不可或缺的娱乐方式。在经济最发达的瑞典，涌现出一群才华横溢的游戏设计师，他们创造的游戏不是围绕北欧神话的 RPG，而是与其不大相称的战争游戏。现在他们呕心沥血开发的最新作，正在挑战自称“史上最受期待游戏”的《COD 现代战争 3》——他们就是 Digital Illusions CE，一个如奥丁般正走上神坛顶点的名字，而他们创造的《战地 3》也将成为永载史册的名字……

序章：飞鹰行动

1992 年，瑞典韦克舍大学的四名年轻人成立了一个小团队，叫做“The Silents”，简称“TSL”。这四个年轻人分别是 Ulf Mandorff、Olof Gustafsson、Fredrik Liliegren 和 Andreas Axelsson，他们在一间小小的学生宿舍里创立了自己的公司。他们的第一款游戏叫做《弹珠之梦》(Pinball Dreams)，对应平台为 Commodore 公司的 Amiga 电脑。TSL 开发了一个能真实模拟物理效果的程序，使得游戏中的弹珠在不同材质的桌面上能有非常真实的运动路径，还有十分逼真的音效。这款游戏深受 Amiga 用户的喜爱，后来衍生出多款续作。

1994 年，TSL 搬到了瑞典第二大城市哥德堡，公司更名为 Digital Illusions，规模开始扩张。除了继续开发弹珠游戏和一些益智类游戏外，Digital Illusions 也为其他行业的厂商制作一些模拟应用软件。1997 年，他们与瑞典沃尔沃公司合作，为其 S40 车型制作一个宣传用的汽车驾驶模拟软件《S40 赛车》。该软件仅一辆汽车可用，赛道只有两条。沃尔沃在当时参加的所有车展中都使用了该软件，给试用者们留下深刻印象。此外沃尔沃还向瑞典所有汽车经销商总共发布了 1.6 万套《S40 赛车》，向客户免费提供。沃尔沃找 Digital Illusions 为其开发赛车软件的原因是在瑞典确实找不到其他团队能做这种赛车游戏，而且 Digital Illusions 效率神速——他们只用 45 天的时间就做好了《S40 赛车》。其实当时 Digital Illusions 内部已经在开发一款赛车游戏，《S40 赛车》只不过用现成的引擎制作，相当于做了一个额外的关卡。

当时 Digital Illusions 开发的游戏叫《Motorhead》，从 1996 年 5 月开始投入制作，面向的是 PS 平台，两个月后 PC 版也开始启动。此时 Fredrik Liliegren 已成为公司的 CEO，他的目标是开发一款街机般的赛车游戏，有着强烈的速度感，他要让游戏的帧率与速度感超过当时市面上的所有游戏，要达到 PS 游戏前所未有的 60fps 帧率。刚开始时只有 8 人开发《Motorhead》，此后公司规模在不断扩大，开发人员数量也增加到

■ DICE 的四位创始人。

20人。当时Digital Illusions刚刚从2D的弹珠游戏转型到3D的赛车游戏，技术上翻天覆地的进化需要一个较长的适应过程，他们用自己的第一个PS专用3D引擎做出了令人惊叹的效果。

《Motorhead》于1998年上市，引起了业界的极大关注。凭借该作取得的成就，Digital Illusions于同年3月成功登陆瑞典证券交易所，从银行方面获得了300万美元的资金，Fredrik希望用这笔钱打造出几款世界级的大作。同时因为有资金支持，Digital Illusions与发行商进行谈判时，也有了更多筹码，至少发行商们不用担心他们像其他小开发商一样，在游戏制作中途因为资金枯竭而倒闭。之后几年Digital Illusions仍是以制作赛车游戏为主，接连开发了两款以“瑞典巡回汽车锦标赛”（STCC）为主题的PC版赛车游戏，又为PS开发了《云斯顿赛车HEAT》。

在开发赛车游戏的同时，Digital Illusions正积极拓展新的游戏类型。利用自己的资金优势，Digital Illusions对瑞典的一些超小型开发商展开并购，2000年2月收购的斯德哥尔摩游戏开发商Refraction Games彻底改变了他的命运。Refraction在1999年末刚刚推出一款FPS游戏，叫做《飞鹰行动》（Codename Eagle），该作以假想历史为背景，讲述并未发生第一次世界大战的1917年，德国并未成为世界的威胁，反而是俄罗斯几乎征服了欧洲。其他欧洲各国联合起来对抗俄罗斯的入侵，玩家扮演“影子司令部”的特工“Red”，目标是揭露沙皇的阴谋，摧毁强权。这款游戏加入了3种多人模式，发售后不久即成为瑞典最受欢迎的多人游戏，获得一批铁杆死忠的支持，甚至在其发售十几年后，仍然有人在线联机游玩。Digital Illusions从《飞鹰行动》的身上看到了联机型FPS的潜力，便动用自己从资本市场上募集到的风险投资将Refraction收购。之后一年的时间里，他又陆续收购了Synergenix Interactive和Sandbox工作室，公司正式更名为Digital Illusions CE，简称DICE，公司员工总数增加到170人，总部从哥德堡搬到了斯德哥尔摩。

■ DUCE的早期代表作《Motorhead》拥有当时而言相当出色的画面表现。

□《战地》的前身——画面简陋的《飞鹰行动》。

在这次并购中，虽然说名义上是Digital Illusions收购了Refraction，但是在实际上是Refraction方面取代了Digital Illusions，成为DICE的主体。Fredrik Liliegren在公司合并的几个星期后宣布离职，Refraction创始人Patrick Soderlund被选为新CEO。此后十年，DICE一直在他的带领下发展得顺风顺水。

战地1942：史诗的开始

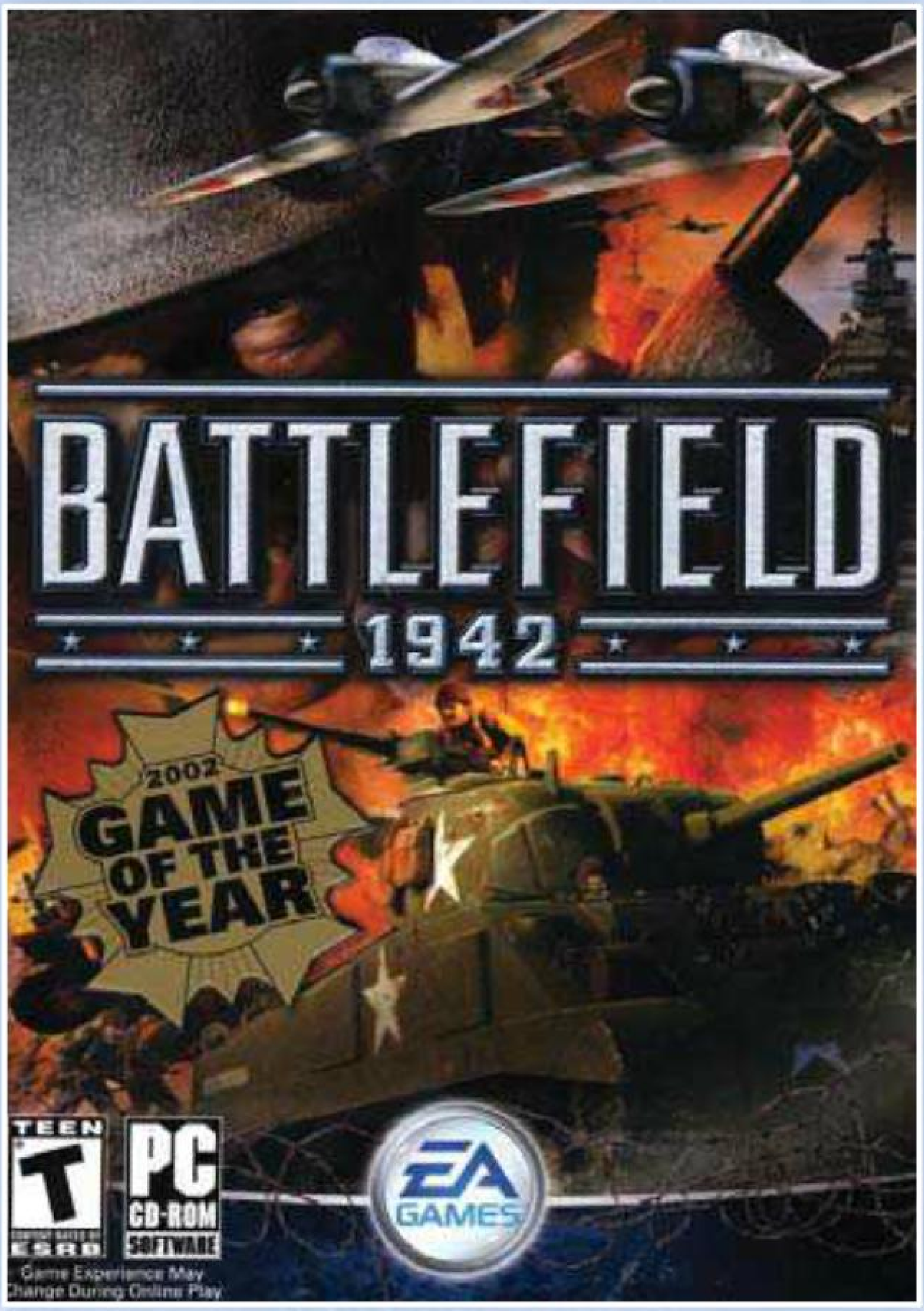
完成并购后，DICE使用《飞鹰行动》的Refractor引擎立即展开新作的开发。DICE知道，多人模式是该作取得成功的根本原因，所以新作的要点被放在多人模式。DICE打算开发史上最大规模的多人游戏，他们设计了能够120人同时在其中激战的多人模式地图，无论在游戏系统设计还是技术上，这都已达到了当时的极限。DICE还设计了种类多到令人咋舌的兵种，包括能够驾驶战斗机的飞行员兵种。载具种类也异常丰富，早期的设计中有坦克工厂和造船厂。但是事实证明，DICE的野心太大，120人超大型FPS在当时几乎没有实现的可能，他们不得不将规模大幅度缩小。

本作制作人Lars Gustavsson说，当时虽然来自美国的《雷神之锤III》等网战游戏已经很流行，但是要为一款仅以多人游戏为卖点的游戏找到发行商还是很困难。《飞鹰行动》的原发行商是Take-Two，因为这家公司坚决不同意发售只有多人模式的游戏，所以当初Refractor才硬着头皮制作了单人战役模式，结果被媒体批得体无完肤。但是Refractor倾力制作的多人模式很受核心玩家的喜爱——其中就包括EA红杉市总部开发团队的人们，他们在午休时间经常联机玩《飞鹰行动》。所以当DICE到处寻找发行商时，没想到竟然接到了EA的电话——身为业界龙头的EA，主动联络DICE，希望代理发行他们的《飞鹰行动》续作！

DICE收购Refractor后，曾雄心勃勃地制定了激进的目标：年盈利率达400%、年游戏销量超过百万套、全方面进军战略、动作、RPG和模拟类游戏市场，并成为全球顶尖游戏开发商。要实现这些目标，光靠自身的游戏开发实力还不够，DICE需要有一个强有力的合作伙伴，通过强大的游戏发行网络，实现其将游戏销往世界每一个角落的梦想。这个世界上只有EA和少数几家发行商有此等实力。2001年1月，DICE与EA签署了发行协议，《飞鹰行动》的精神续作、名为《战地1942》的FPS新作将发行权交给了EA。

开发这样一个FPS网战大作所需的资源超出了DICE的想像，为集中全力做好《战地1942》，在游戏开发过程中，DICE放弃了向多种游戏类型同时发展的计划，为微软开发了《怪物史莱克》等低龄向游戏之后，DICE将资源全都放在了《战地1942》的身上，此前收购的一些游戏团队被清退，或整合到《战地1942》的团队。EA曾为DICE能否驾驭这款大作而感到担忧，直到E3 2002，所有疑虑一扫而空，首次参展的《战地1942》获得了多家权威游戏媒体评选的“最佳展出奖”。此时人们才意识到，FPS不再只是美国人的天下，来自北欧的新势力正在崛起。

在《战地1942》之前，Valve的《反恐精英》和《军团要塞》已经将团队合作引入到FPS，并大行其道。但是从来没有像《战地1942》如此大规模的团队大战，正如其名所示，《战地1942》带给玩家的是一个真正的广阔战场，而不是中东小镇里的反恐巷战。游戏中对各个兵种的处理也非常老道，从侦察兵、突击手、军医到反坦克手、工程兵，扮演不同兵种会获得截然不同的游戏体验。决定战斗胜负的不再是玩家的手



眼配合能力与反应能力，而是战术协作能力。反坦克手在敌人的坦克和战车面前能大显神威，但是面对普通步兵却束手无策；军医能够治疗伙伴，但是所使用的冲锋枪却威力不足。

《战地 1942》与当时其他 FPS 游戏最大的不同是：杀敌并非主要目的，占领据点更加重要。占领据点就能得到补给，玩家与载具就能在特定区域重生。而且多占领一个据点，就能减少对方的补给。在某些情况下，即便只战到一兵一卒，也有可能因为占据有利据点而反败为胜。游戏不仅强调团队合作，也给一些高手型玩家提供了独自扭转战局、表现英雄主义的机会。本作的主要游戏模式是“征服模式”，在游戏中占领了一个据点后，就可以从附近重生，若失去所有据点，则无法重生。

《战地 1942》的画面并不出众，虽然场景的描画距离很远，但是其代价是牺牲了画面细节，整个游戏的视觉效果显得很简陋。士兵的动作也显得僵硬而笨拙。但是对玩家来说，在战场上大规模的激烈网战中，这一切是可以原谅的。DICE 提供了 17 张地图，包括威克岛、中途岛等经典地图。可用的武器有 20 多种，还有 30 多种载具。玩家可以驾驶二战期间的战斗机和轰炸机，甚至控制大型军舰、潜水艇和航空母舰，又

《战地 1942》的战场显得较为空旷。

或者在海岸防线上炮轰进攻而来的敌人、用防空炮击落敌机……《战地 1942》带来的是多种多样的战场体验，在大多数 FPS 的设计都比较一维化的当时，称得上是重大突破。当时 IGN 网站对本作如此评价：“只有两种类型的人不喜欢本作，第一种是那些电脑不够强，或者网速不够快，联不起来的可怜人，还有一种是被被误导的、不知何为乐趣的少数人。本作是网络动作游戏玩家的完美之选，相信就算是 RPG 或者战略游戏人群也会皈依本作的。” 在瑞典，本作更成为国民级游戏，被瑞典游戏业界协会授予了“瑞典十年来最佳游戏”的无上殊荣。有游戏业界奥斯卡大奖美誉的美国互动成就奖，也将其评为“年度最佳游戏”。

在《战地 1942》发售一年后，DICE 相继推出了两张资料片，分别是《罗马之路》和《二战秘密武器》。据 EA 于 2004 年中发布的数据，《战地 1942》及其资料片累计销量超过 300 万套！成为 2002 ~ 2003 年度 PC 平台上最畅销的 FPS。

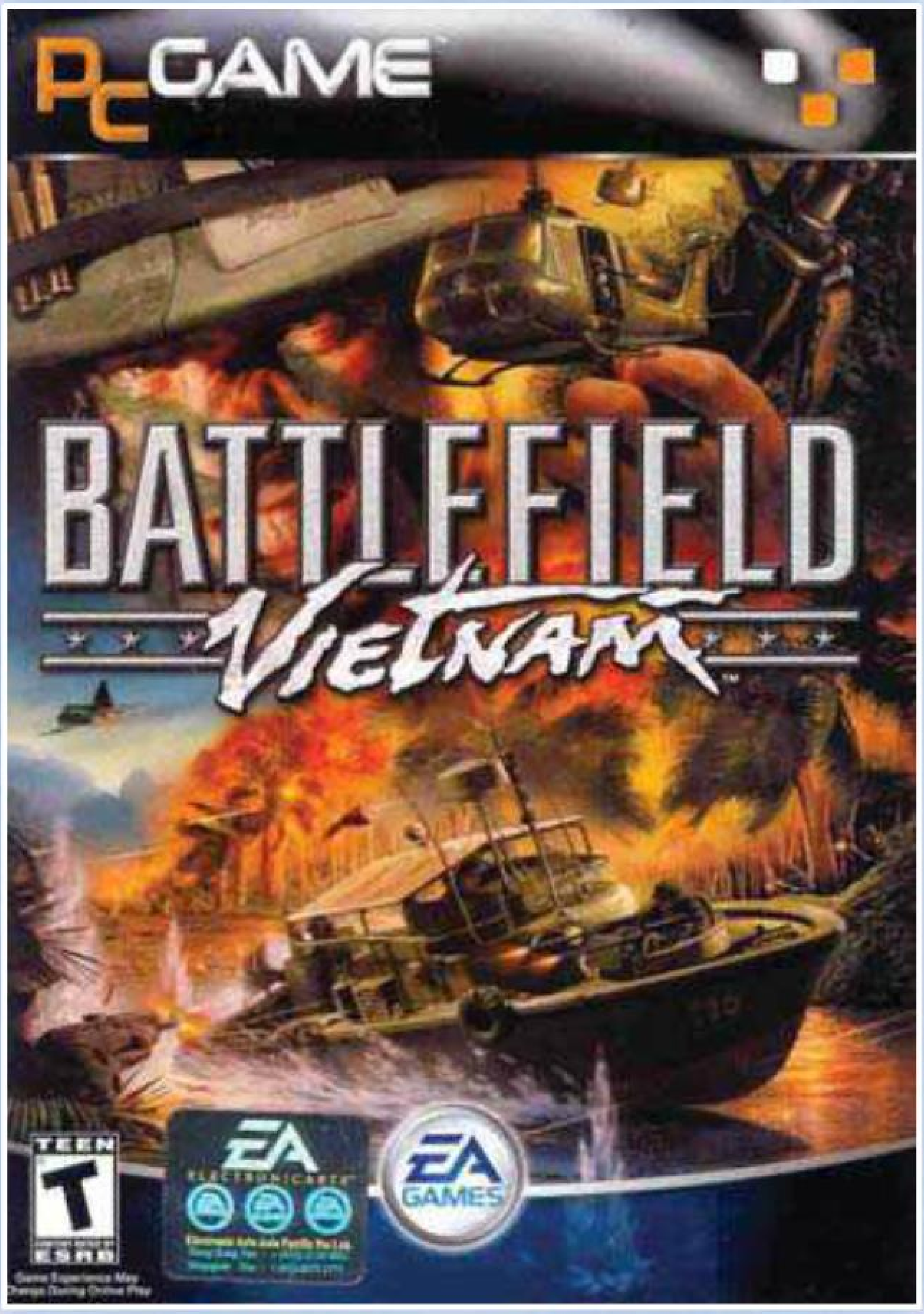
战地 越南：走向新时代

2003 年 2 月，EA 以 7520 万瑞典克朗 (按照如今的汇率计算大约为 7300 多万人民币) 收购了 DICE 19% 的股份，成为其最大股东。同时 EA 与 DICE 签署了全面的独家代理协议，根据协议 EA 可以在未来 4 年内以 1.1 亿瑞典克朗增持股份至 34%。

EA 的资金到账后，DICE 为《战地 1942》的续作投入了更高的预算。2003 年 6 月 18 日，《战地 越南》正式公布。当时的新闻稿中说，本作将会把“《战地》系列”带往新时代，提供更强的火力与更火爆的战场。为了更真实地表现战场上出生入死的激烈战斗，DICE 的关卡设计师们设计了更容易让玩家融入其中的战场。将战场从广袤的瓜达康纳尔岛和中途岛搬到越南，就是为了用更紧凑的丛林场景表现在近距离下生死相搏的全新战争体验。本作的首席设计师 AJ Marini 对此充满期待，他经常听到玩家抱怨前作的战场太大，错过交战地点的玩家常常无所事事。另外 DICE 在 AI 技术方面也进行了更深入的研究，物理引擎经过改良之后能够更真实地模拟弹道路径，游戏中还增加了直升机。

2004 年 3 月 14 日发售的《战地 越南》，延续《战地 1942》的气势，发售后 4 个月内销量突破 100 万套。不过其业界评价大不如前，很多批评家认为本作只能算“战地 1.5”。改良版的 Refractor2 引擎确实带来了更出色的画面，但游戏本身确实进化程度不足。游戏的关键仍是占领据点，但“不对称式战争”的设定使其有本质性的区别，美军与越南军

队武器差别太大，如果选择美军，依靠的自然是先进的武器与载具，而越南方面更强调步兵的战术。虽然美军方面有重型坦克、武装直升机和轰炸机，但是躲在丛林中的越南兵使用反坦克和地对空武器同样有取胜的可能。本作在游戏性设计方面就是希望将这种真实的战争形态极具平衡性地转化为游戏。弥补越南方面武器劣势的



是所谓的“Sipi Hole”，其实就是可移动的重生点，反映了当年越战时越南方面使用的地道战术。不过在双方军力极不对称的情况下，要达到优雅的游戏平衡性是不可能的，《战地 越南》的游戏平衡性也存在缺陷，单人模式中的敌人 AI 也比较低，经常对玩家的攻击无动于衷。不过在很多细节上可以看出 DICE 确实是费了许多心思，驾驶载具时，可以播放令人怀念的 60 年代经典音乐，烘托了游戏的独特怀旧氛围。玩家还可以将载具中的音乐替换成自己硬盘里的音乐。驾驶载具时，还可以从副驾驶座向敌人射击。本作在“《战地》系列”中首次引入了 3D 地图，用图标清楚标示了伙伴与据点的位置。另外比起前作荒芜的空旷战场，移步易景的丛林舞台更能给人视觉上的新鲜感。

战地2：登陆家用机

《战地 越南》并没有成为系列的突破，该作发售一个月后,《战地 2》正式公布，更从另一个角度证明了《战地 越南》的非正统地位。

2004 年 9 月，DICE 公布了一则令业界吃惊的消息——他们以 50 万美元收购了 Trauma 工作室。这家作坊式小工作室是一群热爱游戏的年轻人组成，他们用《战地 1942》制作了一个大受欢迎的 MOD——《沙漠风暴》。这个设计团队在《战地 2》的开发过程中发挥了重要作用，他们首先负责在旧引擎下测试新作特性，新系统得到验证后，精挑细选出其中最出色的部分，用新版本引擎制作为成品。游戏中新增的类似于即时战略游戏的“战地指挥官”模式也是由《沙漠风暴》的团队首先提出并制作雏形。在游戏开发后期，“虚拟指挥系统”成为《战地 2》的一个制作重点。为此 DICE 开发了一套全新的 VOIP 系统，Refractor2 引擎再次改良，可处理 4 公里宽的地图，并支持更多 MOD 工具，可进行更深入的游戏改造。令人惋惜的是，在《战地 2》即将发售之前，DICE 解散了 Trauma 工作室，后来这些开发人员相继开发了《前线 能源之战》和《家园前线》，后者曾获得 THQ 全力支持，试图成为一线超大作，可惜制作水准不尽人意，该公司已于 2011 年中被解散。

正如《战地 1942》永远改变了 FPS,《战地 2》也改变了“《战地》系列”的方向，将其从二战时代的战场模拟变成了紧张激烈的现代战争，并加入战略游戏与 RPG 的要素。游戏以 21 世纪初多个大国之间的冲突为背景，东方与西方国家之间爆发了全面战争。多人模式与过去一样，主要围绕对据点的争夺。本作新增的系统主要围绕团队合作，玩家可以组成 6 人小组，每个队最多可以有 9 个组，每个组会自动分配一个号，通过本作全新的内置 VOIP 系统，玩家之间的语音通信被限制在小组的范围之内。组长可向组员分配多种多样的任务，组员可在组长附近重生。每个队

有一名总指挥官，优先留给排名较高的玩家。扮演总指挥官的玩家可进入类似于即时战略游戏的“指挥官画面”，可总览战场全局，随时放大地图中的特定位置详细观察。指挥官还掌握了炮击、补给等事宜。

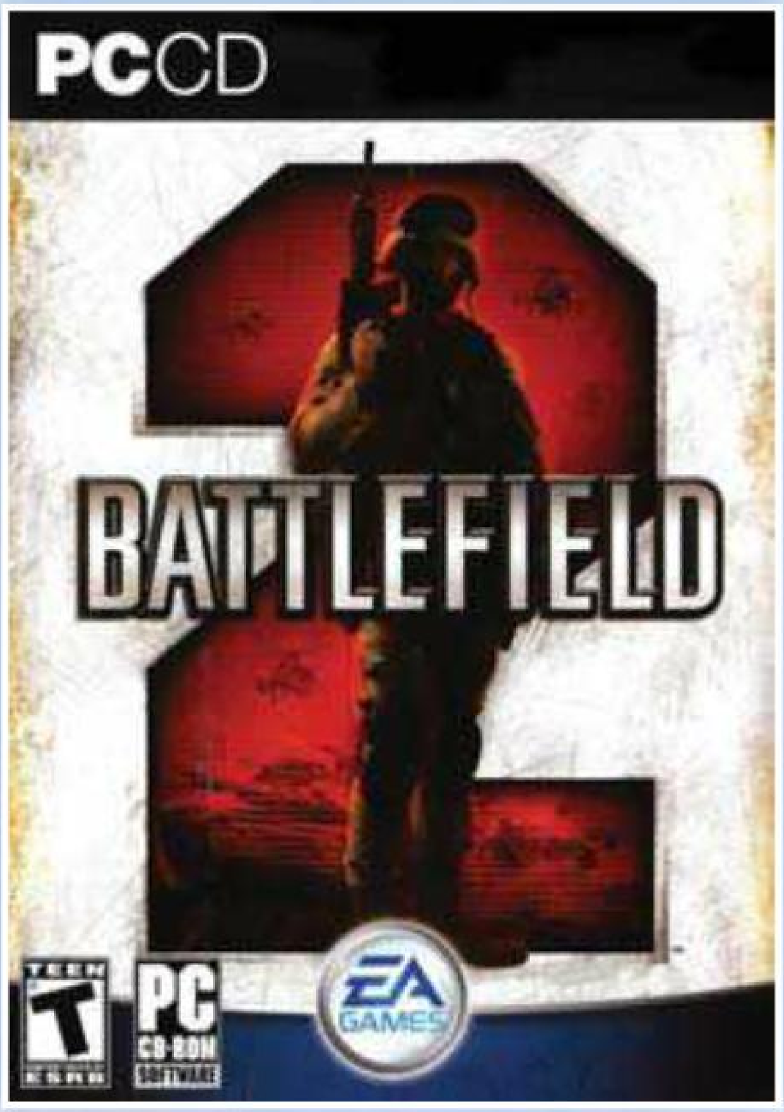
《战地 2》总共有 15 张地图，战场种类非常丰富。这些地图又分为三类，分别对应 16 人、32 人和 64 人游戏。之后发布的多个补丁陆续追加了一些新地图。虽然 EA 官方提供了一些服务器，不过大多数玩家是通过私人提供的服务器进行多人游戏。

在《战地 2》发售之前，DICE 已通过其加拿大分部开发第一张资料片《特种部队》，这张资料片在游戏发售半年后推出。与原作中主要围绕载具的战斗相比，资料片更重视步兵战。收录的地图数量有 8 张，载具新增 10 种，还有诸如夜视镜、催泪瓦斯等新装备。在 2006 年，DICE 还相继推出了两个追加大量新内容的“强化包”。

《战地 2》总体而言获得了业界的普遍好评，Metacritic 统计评分为 91 分。游戏发售一年后，总销量超过 225 万套。GameSpot 在评测中说：“你会看到有胆色的人们驾驶直升机穿过城市街头，或者你的同伴爬到敌人的坦克上将其摧毁。你会在炮火的地狱中狂奔，看着战友们死伤惨重，或者被人用十几种方式干掉。而到最后，你发现自己不断回到这个世界里寻找更多乐趣。”如果不是因为刚发售的版本中存在不少导致宕机或网络问题的 BUG，其所得平均分还会更高。

从本作开始，阔别索尼多年的 DICE 终于投身到 PS2 的怀抱。以《战地 2》为基础制作的《战地 2 现代战争》于 2005 年 10 月 24 日登陆 PS2，这也是“《战地》系列”首次推出家用机版。游戏内容与 PC 版《战地 2》截然不同。虽然 PS2 的网络环境不是那么好，本作还是提供了两种多人模式：征服模式与夺旗模式，都可支持 24 人游戏。虽然家用机版的口碑与销量远不及 PC 版，但是为 DICE 将 FPS 大本营逐步搬到家用机做了铺垫，为日后《战地 恶人连》的诞生积累了经验。

■ PS2 版的《战地 2 现代战争》采用了非常特别的人物切换操作方式。



战地2142：奔向未来

2006 年 1 月，一段关于《战地》新作的 30 秒影像在网上泄漏。这段影像自称是“内部测试版”，在影像中能够看到一批战车狂暴穿行于一座未来都市之中，其中一个充满科幻感的双足步行兵器后来成为该作的重要宣传图。2006 年 2 月，关于《战地》新作将描述未来战争的传闻更加甚嚣尘上。EA 高级制作人 Dan Blackstone 接受记者采访时说：“我们即将有重大公布，敬请期待。我能给大家的提示是 3212÷3×2，或者 4588164 的平方根。”Dan 给出的这两个算术题算出来的结果都是 2142，所以一直关注传闻的铁杆玩家们都心知肚明地推测新作将会是发生在 2142 年的科幻游戏。随后不久，《PC Gamer》杂志的 3 月号封面出现了《战地 2142》，EA 与 DICE 也于 2006 年 3 月 21 日为该作正式揭幕。

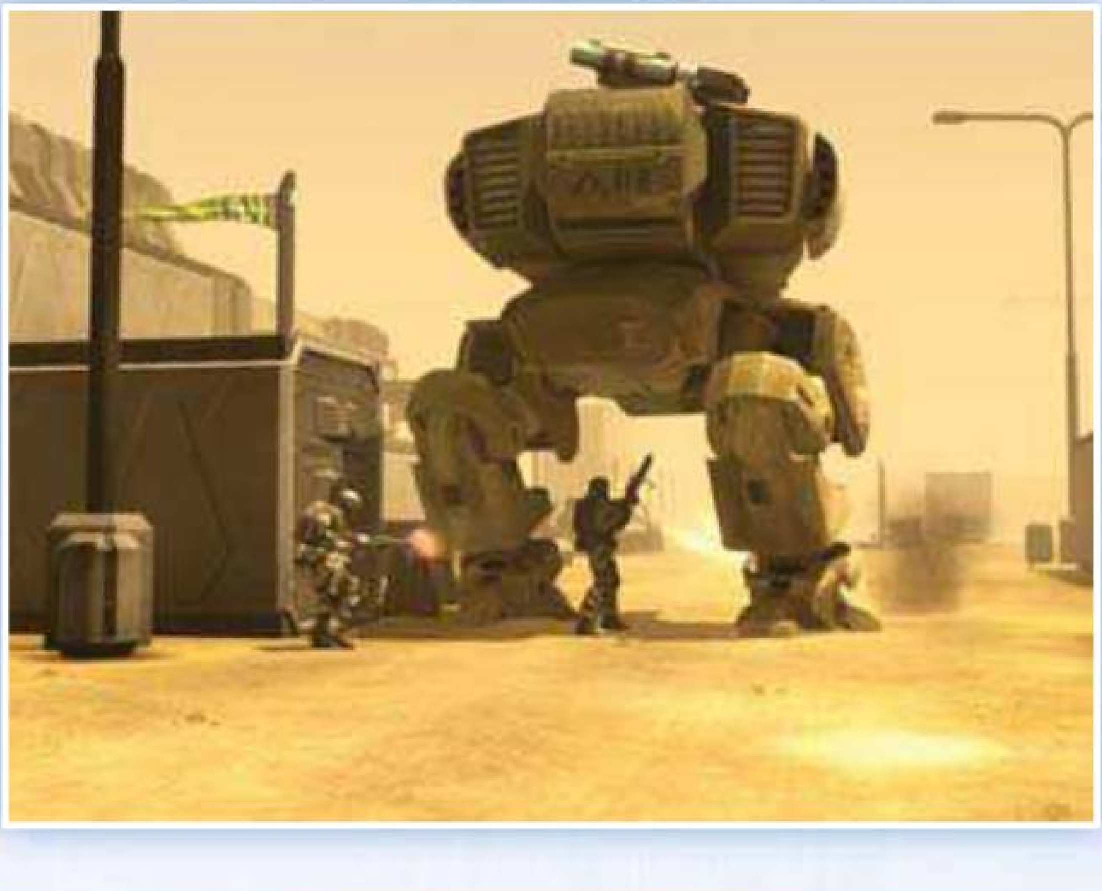
其实在《战地 2》的“装甲狂暴”强化包中就已经留下了《战地 2142》的一些线索，其中有一个地图叫“午夜太阳”，里面有一辆可以驾驶的肌肉车，其车牌号就是 2142。此外游戏中还有一个电子表的街头广告牌，表上面显示的数字是 21:42，广告图案中有一个蘑菇云，旁边的广告词是“Watch for the Future”（一语双关，既有“未来的手表”又有“关注未来”的意思）。此外，游戏中还有一辆货车，里面的副驾驶座上面有一本杂志，上面写着“冰河时代迫近”。

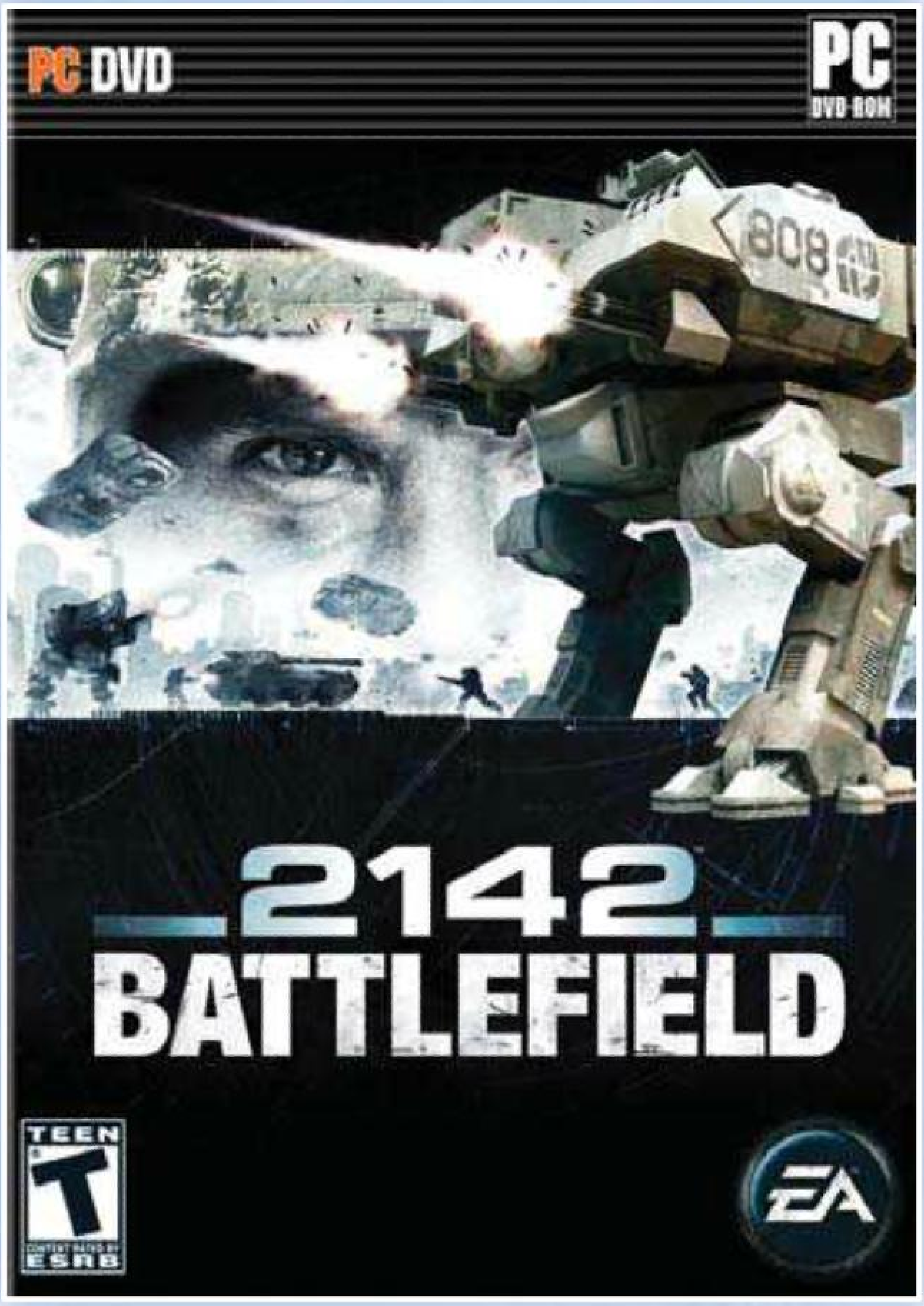
E3 2006，《战地 2142》正式公布。果然，这是一个描述未来冰河时代的科幻 FPS。

在《战地 2142》开发期间，由于《战地 2》的成功，以及家用机版《战地 2 现代战争》的发售，“《战地》系列”总销量突破 900 万套。对即将突破千万销量的强烈期待，激励着开发团队热情高涨。在此期间，EA 正不断增持其 DICE 股份，在 2005 年 3 月 31 日，已将其所持股份提高到 62%，事实上已成为 DICE 的母公司。在 2006 年 10 月 2 日，EA 以 1.7 亿瑞典克朗买下了 DICE 的全部股份，正式将其收购为全资子公司，DICE 的正式名称变成“EA DICE”。DICE 首席执行官 Patrick Soderlund 被 EA 晋升为集团总经理兼高级副总裁，掌管 EA Games 在欧洲的运作，包括《极品飞车》、《火爆狂飙》等重要游戏系列都处于他的管辖范围之内。由于 Patrick 手握重权，他的 DICE 在 EA 集团内部的地位也不可同日而语。由此，“《战地》系列”开始从一个主要面向 PC 核心向玩家的游戏系列，向着成为全平台主流大作的方向迈进。

“《战地》系列”时代背景的不断变化表现出比“《COD》系列”更积极的革新态度。当 Infinity Ward 仍在准备从二战到现代战争的转型时，《战地》已顺利从现代战争转向未来战争。《战地 2142》讲述 100 多年后，地球再度进入冰河世纪，适合人类生存的土地越来越少，于是欧盟和“泛亚联盟”为争夺土地与资源发动了世界大战。虽说是科幻主题，主要武器并没有太科幻的味道，只能说是现代武器的改进版。不过载具就比较有科幻味了，最具标志性的双足步行“Battlewalker”既能发射导弹，又有大威力的格林机枪，还有防空炮与 EMP 武器，堪称本作最重要的载具。飞行器具也很有科幻感，而且所有载具都有短时间内起到全身防护作用的能量盾。

游戏模式方面最大的创新是泰坦模式。“泰坦”是巨型重装甲飞行战舰，拥有强大的力场可抵挡敌人的强袭，并配备强大的对地与对空武器，只有指挥官能控制泰坦在战场上移动。泰坦模式的

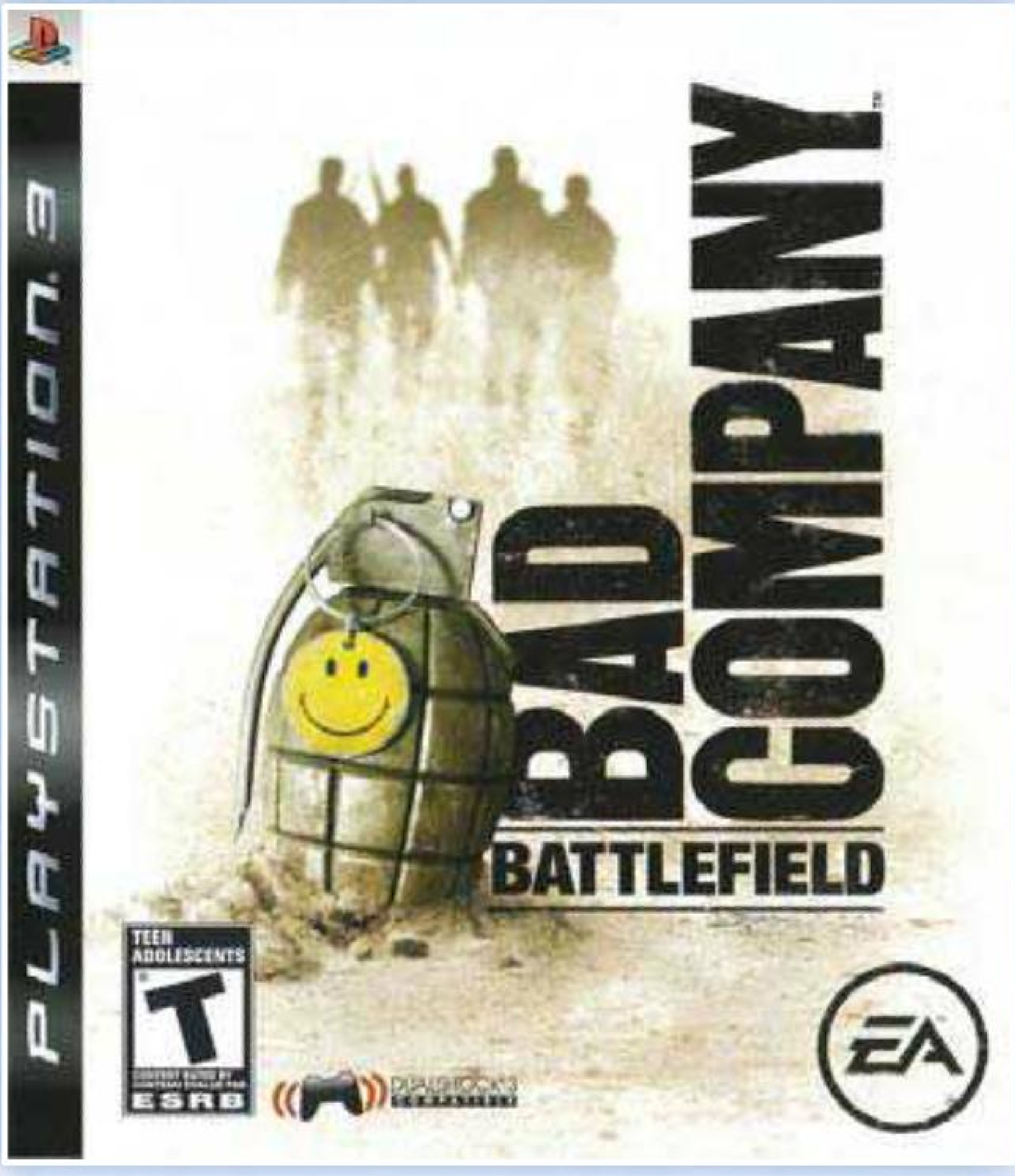




目标就是摧毁对方的泰坦。玩家首先要寻找分散于战场各处的反泰坦导弹发射井，摧毁护盾之后，用反泰坦导弹猛烈轰击船体，或者从内部破坏其反应堆。泰坦模式的加入，几乎将《战地》变成一款完全不同的游戏，也成为系列的一个新亮点。

EA 还在本作中尝试了一种全新的盈利模式——将广告植入游戏内部。其实在《战地 2》时，EA 已经在进行这方面的尝试，在本作中，游戏内部的广告牌内容并不是固定的，会不断有新广告出现。英特尔、迪士尼频道和电影《我是传奇》都在其中植入了广告。DICE 的《战地 恶人连》DEMO 推出时，也植入了一个有趣的广告——其中的广告牌上面写着：“庆祝《战地 恶人连》DEMO 发布 134 周年”。

与《战地 2》一样，《战地 2143》刚发售时存在大量 BUG，成为其业界口碑降低的重要原因。而且因为强力未来载具的出现，使得步兵战部分乐趣不足，不过泰坦模式大获好评，游戏销量也顺利突破了 200 万套。后来 DICE 推出了资料片《极地风暴》（Northern Strike），加入了 3 张新地图，以及一种新游戏模式。



战地 恶人连：恶贯满赢

当 DICE 仍然专注于 PC 游戏市场时，Infinity Ward 已经将主力战场搬到家用机上。高清时代的到来为 FPS 在家用机上的成熟创造了条件。2005 年《COD2》成为 X360 首发最畅销的游戏，2006 年《COD3》随着 PS3 首发，销量再创新高。《COD》与《战地》原本是 PC 游戏市场上势均力敌的两个 FPS 系列，而《COD》及早抓住家用机带来的机会，一举将《战地》甩在身后，俨然要问鼎 FPS 王者宝座。此时 PC 单机游戏正在没落，盗版日益猖獗，正在摧毁 PC 单机游戏的生存环境。DICE 知道不能再坚守 PC 行业，将《战地》大本营搬到高清家用机的计划开始启动。

要实现 DICE 的目标，首先要开发一个为家用机特性度身定制的游戏引擎。2006 年初 DICE 开始研发“霜寒引擎”（Frostbite Engine）。DICE 知道家用机游戏要有更多好莱坞商业大片的元素，也就是说要有更火爆的战斗画面。因此大规模场景破坏效果成为霜寒引擎的关键。DICE 的目标是通过霜寒引擎实现“一切皆可破坏”的地图，用武器将整栋楼房炸塌，就是他们要实现的效果。当时 DICE 提出的口号是“游戏中 90% 的场景均可破坏”，包括建筑、树木甚至平地。此外，要保持“战地”之名，还要有大规

模的地图。霜寒引擎能够做到可见范围最大 32×32 公里，可活动范围最大 4×4 公里的大地图。而且与过去的系列作不同的是，在呈现大规模场景的同时，也能确保画面细节的丰富。考虑到家用机的内存较小，霜寒引擎在构建大规模地图的同时，能够在最大限度上实现系统资源的合理分配，尽可能减少物理内存的消耗。DICE 在音效方面也费了不少心思。过去因为主要做 PC 游戏，不用太在意音响效果的细节，多数人的电脑音箱也听不出个所以然来。而转向家用机之后，为了充分发挥 5.1 甚至 7.1 环绕立体声家庭影院的效果，DICE 开发了所谓的“HDR 音效”（高动态声音渲染）技术，让玩家在战场上震耳欲聋的炮轰声中，也能听到精确的声音细节。

游戏以近未来为故事背景，讲述美国与俄罗斯之间爆发了战争，玩家扮演 222 军 B 连的士兵，该连因为都是一些被当作炮灰的问题人物而被称为“恶人连”。与过去战争游戏千篇一律的严肃氛围不同，《战地 恶人连》以一种叛逆、诙谐的格调展现虚构的战争，视打仗如儿戏的 B 连问题士兵们，在四周炮火冲天的危险环境中，也不忘贫嘴耍宝。让玩家在紧张之中也忍不住咧嘴一笑。从颇具好莱坞特色的台词，到更火爆的战争场面，DICE 为家用机玩家而提升作品商业性的努力随处可见。

■霜寒引擎带来了强劲的场景破坏效果。

不过家用机在网战方面与 PC 比毕竟还是有差距的。《战地 恶人连》多人模式最多只支持 24 人，向来是为了网战而玩《战地》的老玩家们对此颇为不满。而且游戏刚发售是只有“Gold Rush”这一种多人模式，对应地图只有 8 张。该模式中，一方的目标是保护装满黄金的箱子，另一方的目标则是将其摧毁。后来在玩家的强烈要求下，DICE 追加了经典的征服模式。

《战地 恶人连》的业界评价为中等偏上，Metacritic 平均分 84 分，累计销量超过 300 万套。游戏批评家们最不满的是本作笨拙的操作，DICE 对于 FPS 的手柄操作仍是经验不足，与已经驾轻就熟的 Infinity Ward 相比差距明显。《官方 PS 杂志》说：“它不是画面最好的游戏，操作也一般，但它靠的是有趣的游戏体验，让你从头到尾都玩得很欢乐。”

战地 恶人连2：全面出击

在《战地 恶人连》发售半年前，Infinity Ward 用一款《COD4 现代战争》引领了家用机 FPS 的行业革命，销量从三四百万的级别飞跃至千万级，把所有 FPS 对手都斩于马下，并宣告了家用机 FPS 时代的来临。在 EA，“尽一切努力追赶《COD》”成为其所有 FPS 开发团队的共同使命。除了对《荣誉勋章》团队进行改组，将游戏题材从二战换为现代反恐战争外，已在家用机上打下扎实基础的《战地 恶人连》也被作为挑战《COD》的关键之作。在这一年，Activision 与暴雪完成了合并，顺利推翻了 EA 的业界龙头地位。而 EA 受大量劣质游戏所累，出现了每年数亿美元的巨额亏损。EA 开始进行大规模裁员，实力不济的工作室被大量关闭，而潜力大的工作室却获得了更多的资源。通过《战地 恶人连》成功转型为家用机游戏顶尖开发商的 DICE，幸运地成为 EA 全力扶持的对象，正在开发中的《战地 恶人连 2》被作为战略级大作而获得了更高的预算。

2009 年 2 月，《战地 恶人连 2》正式公布。在首次公布的游戏细节中，特别强调新作采用了全面改良的“霜寒引擎 1.5”，其最大进化之处是场景破坏技术升级到“Destruction 2.0”。前作中将整座楼炸到最后，至少还会留下一个框架，而在本作中可将整个建筑全部炸车瓦砾。细节上也有更好的处理，物体的局部破坏处理得更为真实。

如果说《战地 恶人连》只是 DICE 携全新

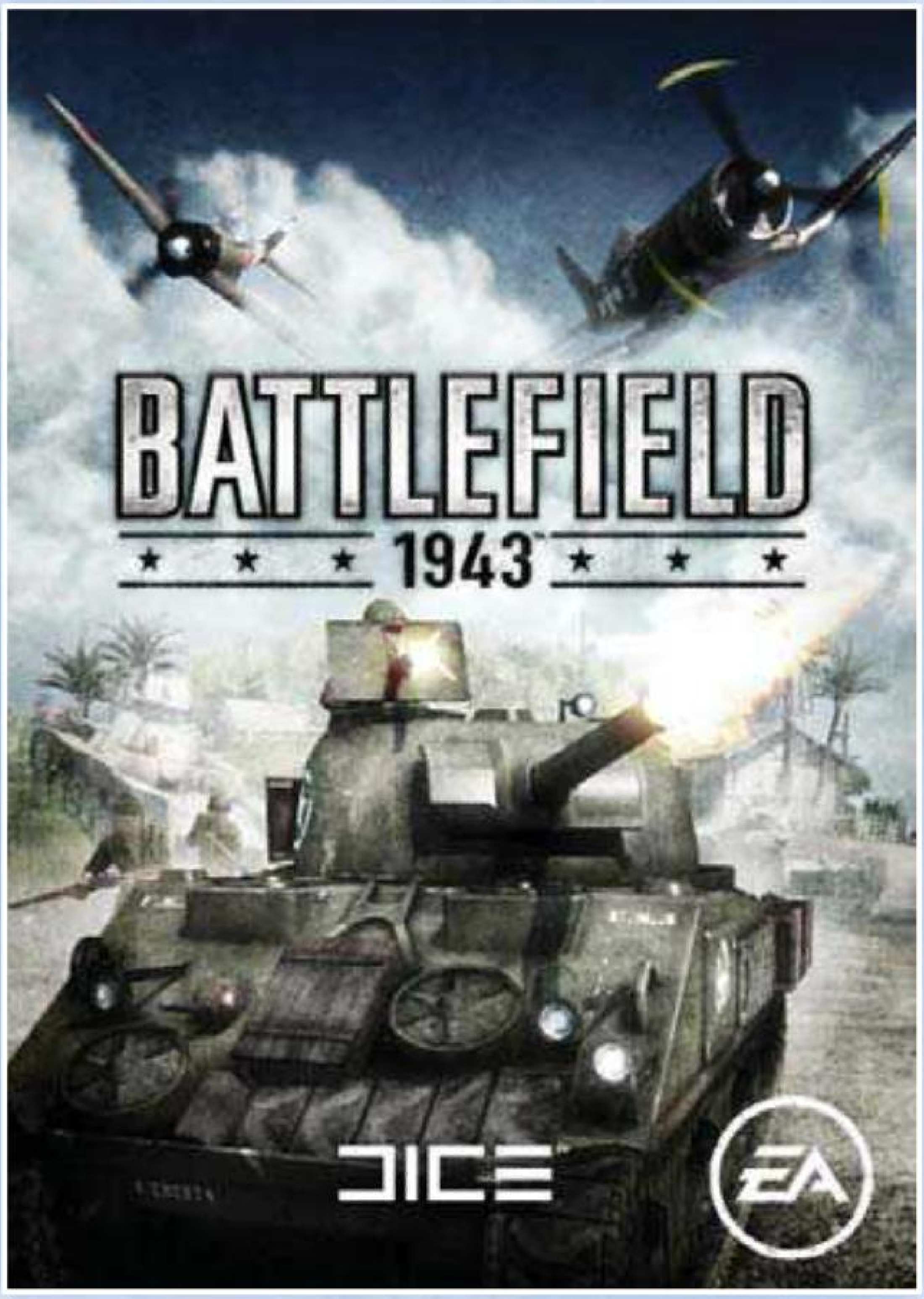
引擎技术在家用机上的牛刀小试，那么《战地 恶人连 2》则是其酝酿多年之后的全面出击，可以说是“《战地》系列”的集大成之作。它既有《战地 恶人连》的幽默感与趣味性，又有《战地 2142》的平衡性，以及《战地 1942》的沙箱式大战场。而霜寒 1.5 引擎将前作未能发挥的潜力演绎得淋漓尽致。游戏剧情也更加跌宕起伏，先从 1944 年发生在日本海的一个秘密武器侦查任务开始，然后时间一转来到现代，具有超强威力的神秘武器成为将游戏贯穿的主要线索。在这种拥有开放战场的 FPS 游戏中，故事方面能做到一气呵成、张弛有度，确实难能可贵。前作备受恶评的操作问题也得到了解决，DICE 对家用机的 FPS 操作已渐入佳境。

《战地 恶人连 2》的多人模式也弥补了玩家对前作的遗憾。除了主要的征服模式外，还有多

■全面进化的《战地 恶人连 2》发挥了 DICE 的真正实力。

种Rush模式，以及死亡竞赛模式与合作模式。多人模式有15种载具，新增了UH-60黑鹰、四轮摩托、四人巡逻艇UAV直升机等。地图类型跨度比较大，从南美洲到俄罗斯边境乃至阿拉斯加，带来更丰富的多人体验。游戏发售后通过网络发布了多个地图包，从2010年3月，到2010年末，陆陆续续推出了7个地图包，每个地图包一般有两张新地图。2010年末，DICE还推出了资料片《战地 恶人连2越南》，总共有5张新地图。这张资料片获得了比原作本身更高的评价。

《战地 恶人连2》将DICE作品的商业实力发挥得淋漓尽致，发售当月销量即突破230万套。根据EA最近发布的数字，截至2011年9月30日，本作各平台总计出货量逼近1100万套，是EA历史上最畅销的FPS游戏。这也是有史以来所有来自第三方的FPS游戏中，与《COD》的销量水平最接近的数字。难怪EA将战胜《COD》的希望放在了"《战地》系列"身上。《战地 恶人连2》虽然销量比起《COD》还是有很大的差距，但是来自媒体的评价基本相当。Eurogamer在评测中说："与前作相比的进化一目了然。首先剧情与对话几近完美，剧本作者David Goldfarb创作了跌宕起伏而又能自圆其说的故事，每一句台词与桥段都能让喜欢经典动作片的粉丝们感动。与《现代战争2》那种杂乱拼起来的桥段不同，《恶人连2》更像80年代末沙恩·布莱克那种聪明的老电影。"而更多的媒体赞美的是它的多人模式，DICE在FPS多人模式方面深厚的功底赢得了业界的一致褒奖，EA也知道，如果要挑战《COD》，多人部分可成为《战地》的核心竞争力所在……



2009年7月8日，DICE通过PSN/XBLA推出了纯多人游戏的《战地1943》，让战争舞台重返二战时的太平洋战场。威克岛、瓜达康纳尔、硫磺岛这三张经典地图满足了那些怀念二战的FPS老玩家。在E3 2011的索尼展前发布会上，索尼特别强调，《战地3》的蓝光光碟里将独家附赠《战地1943》，以此彰显蓝光的容量优势。而X360版不得不将高清贴图数据分开装到第二张游戏光碟中。

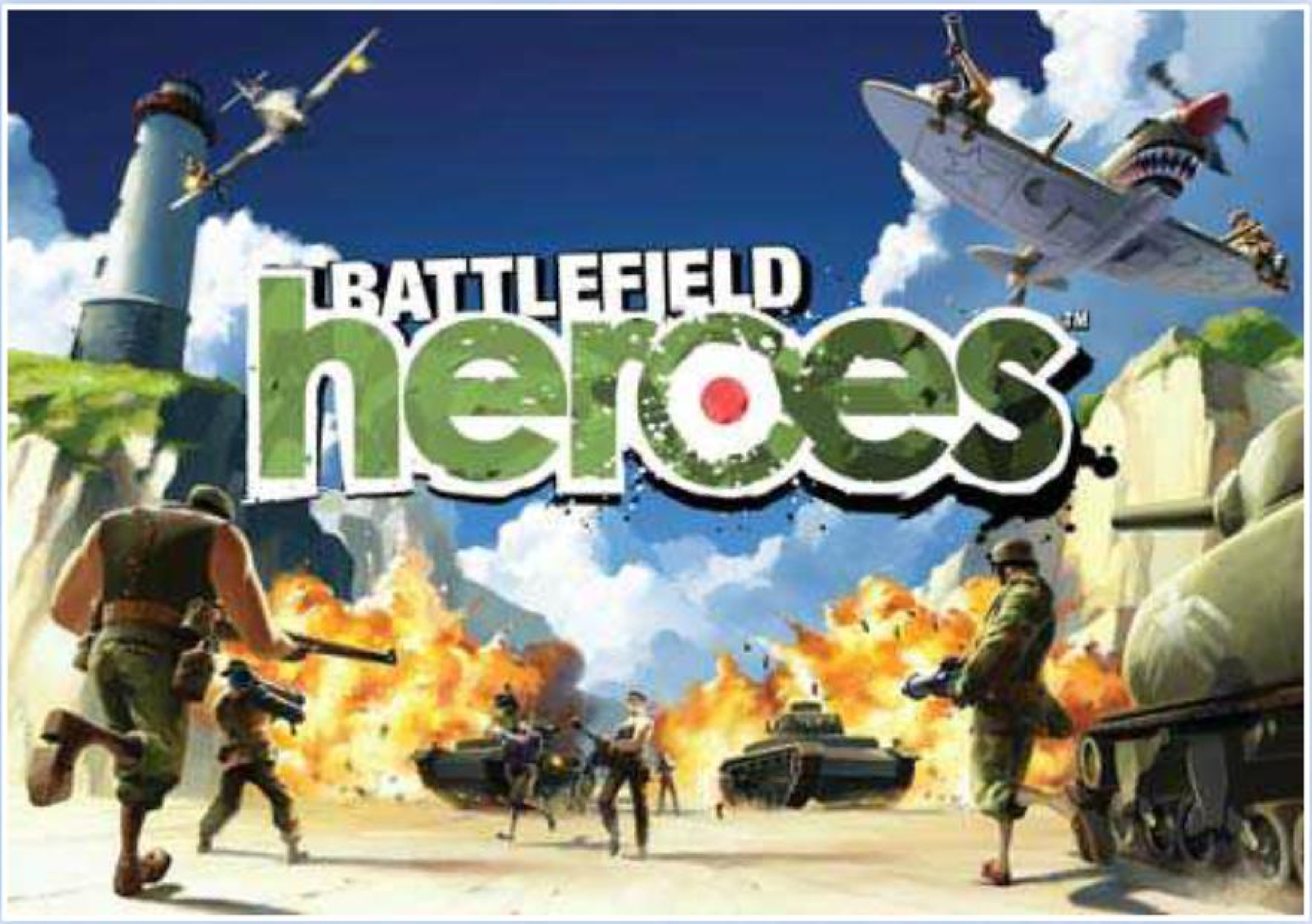
《战地1943》也使用了霜寒引擎，场景破坏效果出色。不过游戏仅收录了征服模式，玩家的总杀敌数超过4300万之后，才追加了新模式与

间奏：网络战略

新地图。游戏采用了现代FPS标准的HP自动恢复系统，可选的兵种只有步兵、步枪手和侦察兵三种，各兵种都有无限弹药，不过爆炸类军械需要几秒钟的时间补充。载具类型只有战斗机、坦克、吉普车和登陆艇这四种。虽然从内容含量来说，《战地1943》顶多只能算是一个资料片或者试玩版。不过玩家的反响非常热烈，发售首周即成为PSN/XBLA史上首周下载量最高的游戏。

在家用机上着力发展纯网络发行方式的同时，EA也在摸索以网游化的模式经营《战地》的PC游戏，减少盗版产生的冲击。DICE启动了一个与其以往作品风格迥然不同的新作——《战地英雄》采用的是与过去"《战地》系列"格格不入的卡通渲染画面，完美的卡通效果让人完全看不出这是一款与《战地2》一样使用Refractor2引擎开发的游戏。该作最初由DICE开发，不久就交给了瑞典的Easy Studio。本作不仅画面变成卡通风格，而且采用的是第三人称视点。在本作公布的同时，EA打出了"Play 4 Free"新服务模式，采用风靡亚洲的道具收费制，游戏免费提供，外加游戏内部植入广告的部分收益。

《战地英雄》的征服模式与过去不同，每个队有50条命，通过杀敌与夺旗减少对方的命数。还有一个"征服V2"模式，只要占领火箭总计达5分钟时间即可获胜。本作的兵种只有士兵、炮手和突击队员这三种。在游戏中完成任务会获得英勇值，在商店里消费英勇值可购买道具。不想为了赚道具花太多时间的玩家可以付钱购买"战斗基金"，然后直接换购游戏里的道具，比如用于恢复HP的绷带，以及修理载具的扳手。在2009年末，EA大幅修改的游戏商店的价格构成，大幅提高了用英勇值购买的道具价格，同时降低用战斗基金购买的道具价格，让那些愿意花钱的玩家更便利，不愿花钱的玩家更难出头。当时业界预测此举将造成《战地英雄》用户数量急转直下。不过EA发言人后来出面声明，表示用户数量并未因此受明显影响。在2011年3月，EA宣布本作注册用户数量已经达到700万。



战地3：王者降临

2009年12月，EA公布了以崭新现代战争形态重生的《荣誉勋章》。在该作公布的同一天，EA首席执行官John Riccitiello对Kotaku网站说，EA将在战争游戏上赶超《COD》："这不是一天两天能实现的事，但是Activision隔年变换《现代战争》与《COD》的续作，由此获得FPS的领导地位，而我们将会有《荣誉勋章》和《战地》的交叉上市，我们希望用创新和质量实现目标。"

然而《荣誉勋章》的惨败粉碎了EA的梦想，于是EA将全部的希望放到了《战地》身上。既

■《战地3》制作人Patrick Liu。

然《战地》与《荣誉勋章》的双剑合璧行不通，那么干脆像Activision一样，将《战地》拆分为两个系列，像《COD》一样隔年推出。DICE已有其基础——《战地 恶人连》与《战地》原系列可以成为两个同时发展、相辅相成的游戏系列。

2010年发售的《战地 恶人连2》和《COD黑暗行动》获得了业界相同的评分——它们的Metacritic平均分都是88分。这让Riccitiello倍感欣慰——虽然《恶人连2》的销量不到《黑暗行动》的一半，他相信只要游戏素质不断提升，战胜《COD》是早晚的事。当时《战地3》尚未公布，Riccitiello已提前向人们预告："我们的下一作将会使用霜寒二代引擎，至少就我个人认为，它将成为FPS的制高点，将会大幅抬高FPS的整体水平。"

■《战地 3》的大规模场景破坏表现了霜寒 2 引擎的实力。

除了《战地》外，EA 还积极代理了《子弹风暴》、《孤岛危机 2》等实力强劲的 FPS 大作，希望通过多方位的大作围攻，削弱《COD》的领先优势。不过被视为直插 Activision 要害的关键武器还是秘密酝酿多年的《战地 3》。

2011 年的游戏开发者大会上，《战地 3》震撼公布，同时 EA 通过《GameInformer》杂志的十几页大版面报道全面公开了这款技术实力惊人的超大作。据 DICE 透露，《战地 3》开发至今已超过 5 年时间，当初在《战地 2》发售之后，已经开始《战地 3》的初步规划，后来多款《战地》穿插其间，但《战地 3》的研发并未中断。DICE 希望本作成为系列的一次重大进化，他们一直在等待技术的成熟。但是就连霜寒一代引擎也做不出他们需要的效果，直到技术进化到霜寒 2 引擎，《战地 3》所需的效果终于具备了实现的可能。

早在 2010 年中的 SIGGRAPH 2010 图像技术研讨会上，DICE 透露他们正在开发霜寒 2 引擎，并且提供了初期的技术演示。值得一提的是，DICE 特别强调霜寒 2 引擎最适合 PS3 的 SPU 架构。当然，能完全发挥该引擎实力的还是 PC。它能充分利用 DirectX 11 的优势，而且物理破坏引擎升级到 Destruction 3.0，不仅能表现整栋楼被炸掉的效果，甚至能实现整个街区的破坏效果。在游戏公布初期重点演示的一个场景是在中东街头巷战时，突然发生大地震，整个街区的楼房在地震中纷纷坍塌，场面震撼无比。看过这段内部演示的业内人士纷纷在网上发表激动感言。随后不久，《战地 3》的首段预告片公开——说这是史上最真实的游戏画面绝不为过，被《COD》里的爆炸场面炸到麻木的玩家们，看到《战地 3》虽然平静，却在每一个镜头中都弥漫着极度真实战场感觉的全新体验而振奋。从这一段预告片开始，"《战地 3》将成为年度第一 FPS"的呼声一浪高过一浪。

多年来《COD》的销量虽然不断提高，但是"反《COD》人士"也越来越多。这个游戏人群一方面是对成为业界新龙头的 Activision 过于商业化的作风感到不满，另一方面是厌倦了《COD》过于强调感官刺激的游戏设计。所以对于《战地》这种更核心向的 FPS，他们抱着更高的期待。虽然大家都知道《战地 3》的销量不大可能超过《现代战争 3》，但是至少在口碑上，DICE 似乎占了优势。

EA 自然知道如何利用舆论导向。今年 4 月，John Riccitiello 公开表示："《战地 3》的目标是打败《COD》！"这句话是 EA 对 Activision 的正式宣战声明，从此"《BF3》VS《MW3》"成为贯穿全年的业界火热话题，在家用机战争已经没什么话题性的今天，FPS 巨作之战取代了主机战争，成为业界焦点。事实证明，要出名，最好的方法莫过于与名人对骂。在社会认知度上远不如《COD》的《战地》，通过暗中炒作与《MW3》的争夺战，曝光度与关注度一路走高。而且由于游戏本身的素质确实出色，因而给人以"《BF3》与《MW3》势均力敌"的印象。在 E3 2011 期间，两款游戏的展台前都排起长龙，人气确实不分上下，而《战地 3》获得了更多的权威大奖。

DICE 一直公布的是《战地 3》的 PC 版演示，这确实是十分精明的策略。因为是在 PC 上运行的效果，《战地 3》给人的感觉是画面真实度远高于《现代战争 3》。而多数玩家并未意识到公布的是 PC 版画面，以为一直以来就是家用机版的效果，认为 DICE 突破了本代主机的极限性能。而且 EA 在宣传上也营造出"《战地 3》将成为 EA 历史上最高规格超大作"的感觉，Riccitiello 说："EA 计划为《战地 3》的广告宣传投入超过 1 亿美元。"事实上，《战地 3》的广告规模确实很大，很可能确实超过其以往任何作品，不过"1 亿美元广告费"的说法应该是虚张声势，业界分析家认为实际数字可能是 5000 万美元。不管怎样，EA 在每一个方面都为《战地 3》戴上了顶级大作的光环。

《战地 3》被很多分析家视为 EA 能否转型成功的一个重要参考。自从今年初公布以来，随着《战地 3》业界呼声的不断高涨，EA 的股价也在恶劣的经济环境中逆势上扬。今年来，EA 股价总计已上涨了 50%。对 EA 来说，《战地 3》绝对不容有失，否则好不容易积累起来的复苏气势将从此一泄千里。随着游戏面貌逐步揭晓，家用机版实际画面公开，几乎被神化的《战地 3》露出了真实的一面。人们逐渐意识到本作在单人模式方面也许仍然不是《现代战争 3》的对手，但是核心玩家们坚定地认为，《战地 3》的多人模式必定胜过《MW3》！制作人 Patrick Liu 也直截了当地告诉人们："没有人会因为单人模式而买《战地 3》，这是一个多人游戏，单人部分只是一个前奏。"

10 月 25 日《战地 3》于美国正式上市，根据 EA 的数字，在游戏发售之前，预订量已逼近 300 万套。著名业界分析家 Michael Pachter 预测，本作在今年内将销售 800 万套，之后还将继续热卖，总销量必将突破千万大关。据 Metacritic 的初期统计，《战地 3》媒体平均得分为 92 分，在这种商业型 FPS 大作中算是罕见的高分。Michael Pachter 认为，如果游戏的平均得分保持在 92 分以上，今年内销量突破 1200 万套也不无可能。根据大部分媒体的意见，单人模式果然成为《战地 3》的短板，虽然 DICE 在制作单人战役方面已经有长足的进步，但是这家以网战见长的公司最拿手的始终是多人模式。这应该是 DICE 意料之中的结果，他们相信对于如今的 FPS 玩家来说，多人模式的重要性早已超过单人部分。优秀的多人模式会让《战地 3》长期保持超高的在线人数水平，并且因此促进游戏的长期热卖。《战地 3》一定会给出一个让 EA 满意的成绩，同时也不辜负玩家的期待。

至于仍有大批玩家念念不忘的《恶人连》，正如之前 Riccitiello 暗示的一样，我们不用担心它就此完结，也许今后它会与《战地》主系列同步发展，各自以两年周期交叉上市，就像《COD》与《MW》一样。今年 10 月，制作人 Patrick Liu 确认了今后将会有更多《恶人连》，"我们没把《恶人连》杀了！未来可能还有新作。我们一般都是有几个项目同时开发，有些中途搁浅，有些开花结果……"《战地》与《恶人连》，一个是将跻身千万俱乐部的新贵，一个是已突破千万的枭雄，精明的 EA 又怎会放过价值如此显赫的两张王牌？来自北欧的战地神话才刚刚进入高潮！

文 清国清城 编 星夜 美编 NINA

HITMAN ABSOLUTION

猎杀与被猎杀 杀手本能

目前 IO Interactive 向外界演示的关卡发生在芝加哥，用 Blystad 的话说，这座摩天大楼林立的城市“很适合刺客藏身”。而这次，我们的杀手 47 不是在执行刺客任务，而是在逃亡。

窗户的玻璃被打碎，一个熟悉的光头翻窗而入，消失在视野之外。接着镜头拉远，原来杀手 47 进入的是一座图书馆，芝加哥警察局的警察们正蜂拥而入。镜头最终锁定了杀手 47，他躲在一楼的柱子后面。对他面部的特写镜头反映了本作的两个特点：IO 的 Glacier 引擎能够表现出脸部惊人的细节程度，还有就是杀手 47 看起来十分沉着，但是隐约中也透着一丝紧张。

警方在一排排的书架间搜索，而杀手 47 动作轻盈地躲到某一排书架后。“潜行”永远是杀手 47 的主要行动策略，但他的动作从未如此矫健。Blystad 承认：“多数正常人玩了过去的《杀手 47》后，可能都会觉得那是一个垃圾刺客掏枪见人就射的游戏。”本作的游戏系统设计总监 Christian Elverdam 表示，开发团队花了很多的时间设计本作的移动系统，希望实现潜入类游戏最出色的潜行系统。

当杀手 47 躲在书架后面，而警察不断靠近的时候，画面将会变暗，警察的身体四周会泛出红光——这是本作的“本能模式”，有点像《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》中的“侦查模式”。在这种模式下，杀手 47 能够监视到墙壁后面敌人的动作，而且还会有发出红光的轨迹表示敌人接

打造一款完美的大作需要时间，玩家需要耐性，而《杀手 47》的粉丝已经很有耐性。自从 2006 年的《杀手 47 血钱》发售以来，他们已经等了 5 年。在这期间，开发商 IO Interactive 推出了可爱风格的动作冒险游戏《迷你忍者》，以及两款《夺命双雄》。他的母公司 Eidos 被 Square Enix 收购，而《杀手 47》仍然不见踪影。直到今年 E3 展，《杀手 47》才正式现身。在其正式对外界现身的那一天，制作人 Tore Blystad 显得有些紧张，他说：“这对我来说是很特别的一天，这一天我已经等了很久很久……”

杀手47 赦免		Square Enix	动作
PS3	Hitman Absolution		美版
	预定2012年发售	1人	售价未定
	对应周边未定		对应玩家年龄：未定

▲IO保证，那些喜欢潜入的玩家完全可以做到不被任何敌人发现地顺利通过整个关卡。如何过关完全由玩家自己决定。

下来的巡视路线。在该模式下，也会将画面中的关键之处高亮表示，比如能够攀爬的墙壁突出部位、管道等。有了这么多的画面提示，加上本作中杀手 47 敏捷的身手，玩家就可以快速流畅地展开潜行任务。你可以想像一下《谍影重重》里，伯恩躲避大批警察追捕的经典片段。不过这种本能模式不是能随便无节制使用的，具体要取决于一条“本能槽”，每次悄无声息地干掉敌人就可以补充本能槽。

斗智斗勇

更重要的是，本能模式取代了之前《杀手 47》作品的地图画面，能够知道敌人下一步行动路线这一点确实非常实用，不用担心在某个走廊里突然被撞个正着。本作仍然会有一个迷你小地图出现在屏幕角落，主要是用于显示附近的重要地点。当警察进入图书馆时，他们打开了电灯，所以杀手 47 切断了保险丝，让整个图书馆重新陷入黑暗。当两名警察上前调查，杀手 47 启动了本能模式预测对方的路线，躲开了他们，进入下一个房间。当他从敌人的身边经过，系列标志性的“威胁槽”出现了：画面中出现了一个灰色的圈，其边缘有时候会凸起，表示杀手 47 的哪一面被发现了。

此时警察已经将出口围住，而杀手 47 身上还没有武器，不过他可以偷偷走到书架旁的敌人身后，扼住对方的脖子。然后潜行到另一个警卫后面，顺手将旁边电灯的电线扯过来，将其当作电棍把对方电晕，然后将其拖走。Blystad 说：“这才叫终极刺客，能使用任何工具，场景中有很多现成的武器可用。”

在本作中，杀手 47 如果是从背后靠近敌人，就是蹑手蹑脚地悄声逼近，而正面的时候则是大步逼近。在图书馆里，由于警察数量太多，完全躲避是不可能的，杀手 47 瞅准了最边上一个打着手电的警察，上前将其劫持为人质兼肉盾。本作的群体 AI 很高，警察们会呈扇状将杀手 47 的四周包围，希望能从侧面击中。为避免侧面露出死角，就要挟持着警察快速退到门后，在此过程中，人质会一直哀求警察的队长不要开枪。

在这段脱出片段之后是在楼梯处的枪战，杀手 47 启动了本能模式。楼梯处没有灯光，雨点开始从屋顶上的缺口滴落。通过本能模式杀手 47 能够从黑暗中轻松命中对手，掩体系统在本作中表现得也十分灵活。

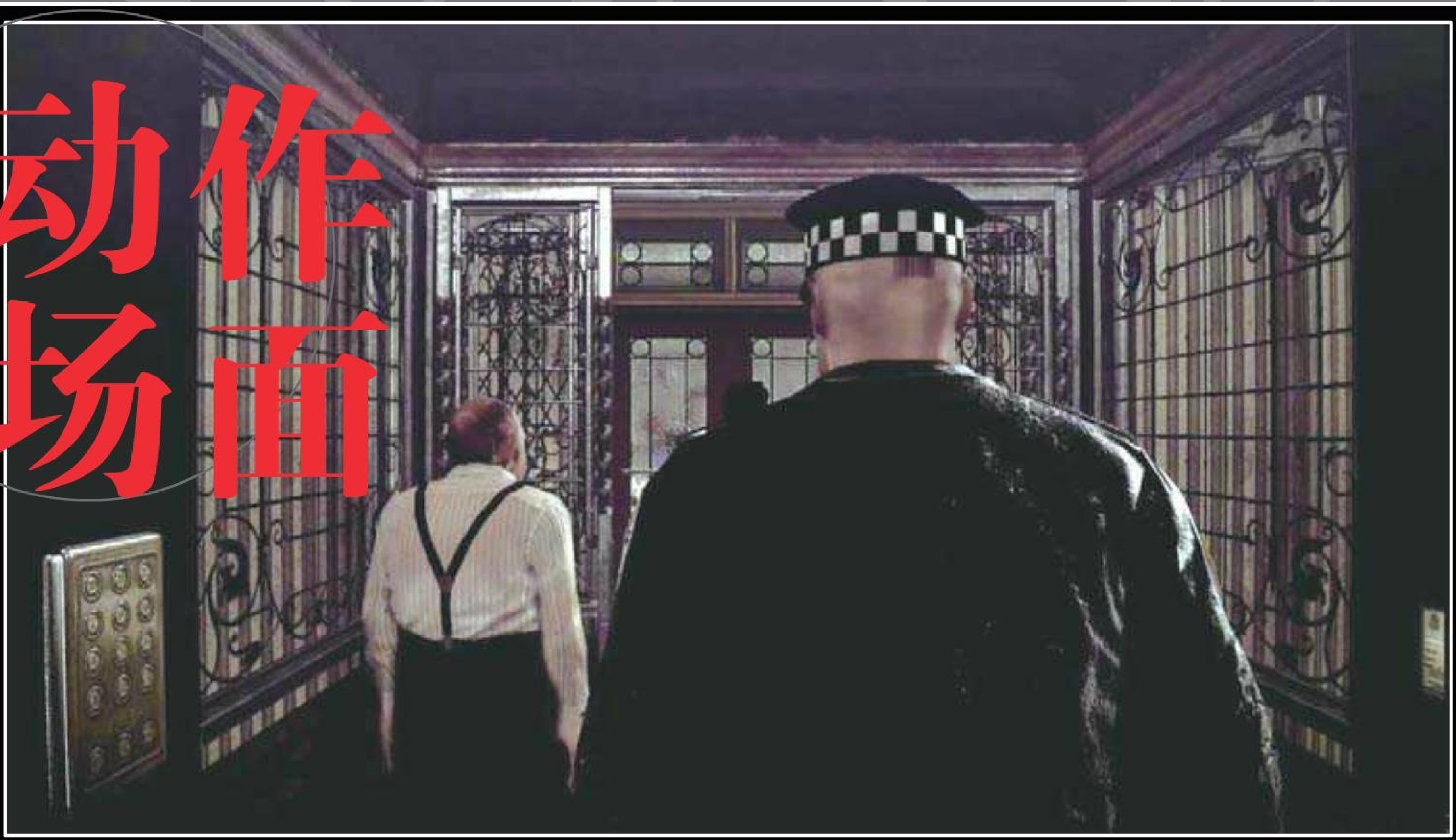
对于那些不喜欢偷偷摸摸的玩家，也可以选择一开始就杀出图书馆，又或者将被击倒的警察的制服脱下来穿在自己身上，然后趁乱溜出去。

▲目前演示的关卡发生在游戏初期，在初期阶段，由于能用的武器不多，因此偷来的武器如警棍等就变得非常重要。随着游戏的进行，在能力与装备上会越来越多。

延期原因

《血钱》与《赦免》之间为何会相隔五六年？这是因为 IO 决定开发一款强力新引擎，实现系列的真正进化。这款引擎就是 Glacier 2。Blystad 说：“我们需要那么多时间从头开发一种全新的技术。这样我们就能进行许多实时编辑，能够更轻松地做出更复杂的关卡。老引擎太陈旧了，每次小小的改动都要将整个关卡重新调整一遍，还要花很多时间测试。现在可以实时进行测试了。比如在做光影的时候，美工只要将关卡玩一遍，将光源放在自己想要的地方即可。”

高速动作场面



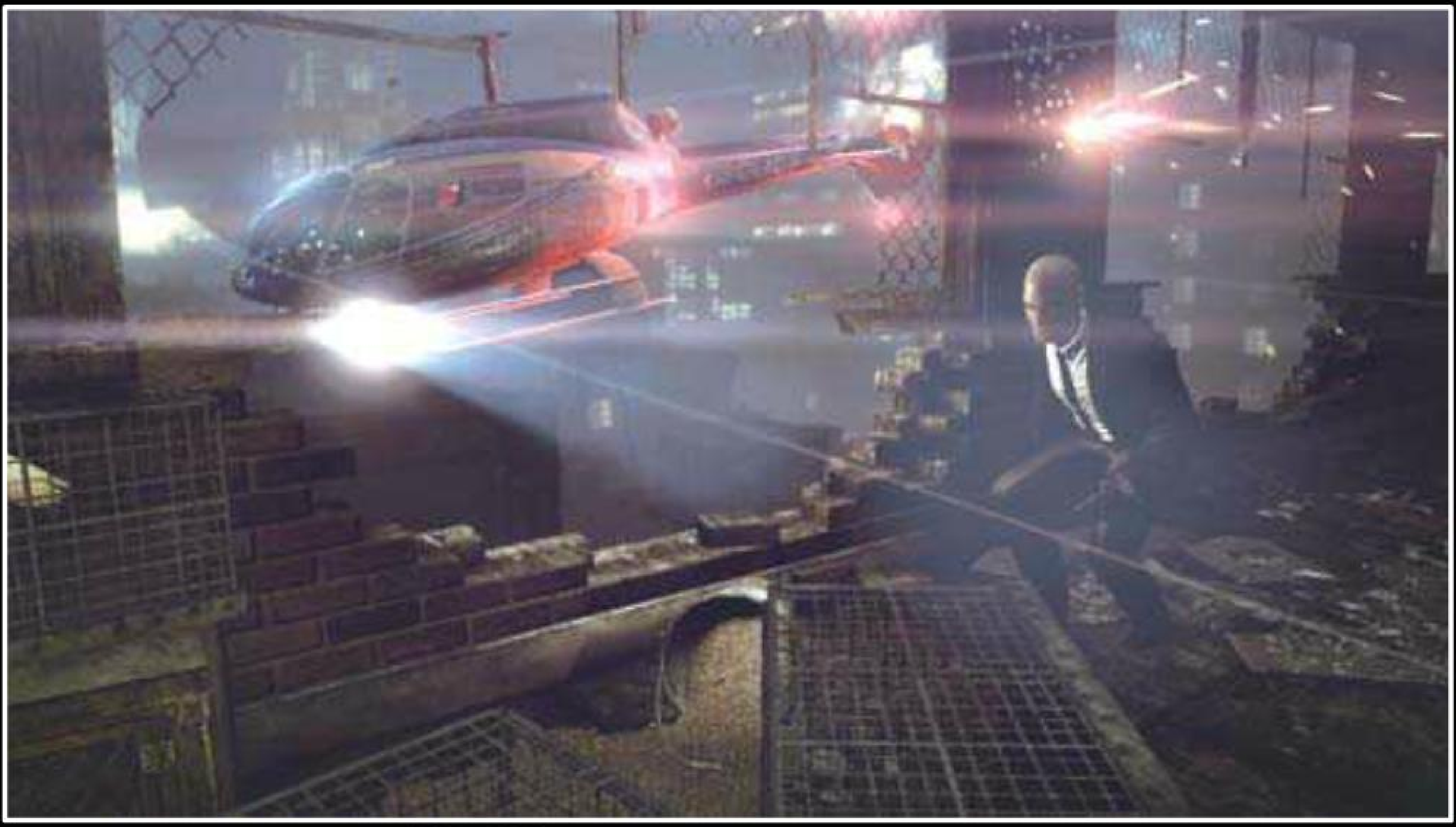
▲坐电梯的时候，碰上了一个住在楼里的租客，他滔滔不绝地称赞警察为保护芝加哥市民所做的努力。游戏中经常会遇上很多会和你搭话甚至缠住你的无辜市民，你可以置之不理，也可以滥杀无辜。

本作的关卡将会被划分为一个个分散的 checkpoint，因为关卡很大，有时候一个 checkpoint 的规模就相当于前作的整个关卡，某些 checkpoint 则是像图书馆那样的紧凑封闭式关卡。游戏性将会更加丰富，比如 IO 演示的下一个 DEMO 就是前几作无法实现的。

杀手 47 沿着楼梯走上屋顶，暴风雨中，已经有一架直升机在低空盘旋，当其发现杀手 47 时就立刻开火。接着是一段简短而令人窒息的高速动作场面，杀手 47 在掩体之间迅速转移，躲避着直升机的火力。这种预先设置的桥段在本作中会经常出现，增添了电影感，也很好地调节了游戏节奏。更重要的是可以通过这些预设的片段更好地讲述剧情。以上所述片段就是由情节推动的。

在直升机片段之后，杀手 47 成功逃脱，他躲到了一座公寓楼顶发电机的储藏室里。直升机的大探照灯将每个角落都搜索了一番，仍然找不到杀手 47 的踪影。一位警官朝他的躲藏处走了过来，但是也没发现。杀手 47 跃入黑暗中，将警察打晕后穿上警服，然后就在探照灯下大摇大摆地走进了另外一座楼。

然后仿佛来到了另外一个世界，完全没有了出生入死的紧迫感，仿佛来到一个充满嬉皮士情调的寓所，里面色调温暖，充满祥和气息。但是人们显然因为外面大量警察的出现而感到不安——有人迅速冲到厕所里把一包大麻冲走。本作中乔装并不意味着能逃过所有人的眼睛。随后两名真正的警察进入了房间，他们很快发现眼前的警察是乔装的，杀手 47 随手从旁边一个嬉皮士手中抢走鼓槌，打晕了一名警察，另一只手徒手解决了另一名警察。制作人表示，如果是单挑，在双方都赤手空拳的情况下，任何人都不是杀手 47 的对手。



▲本作将会有大量这种激烈的电影场面。

混入人群

接着杀手 47 走向走廊，那里又有一批警察，另外一群警察刚从电梯出来。在敌人大量出现之时，威胁槽会迅速填满，警察们看到杀手 47 朝另一个方向走去显然起了疑心，这时按本能键，可以提升杀手 47 的伪装度，他会低着头对肩膀上的对讲机一边嘀咕着一边若无其事地从警察身边走过。

在这座楼的底部是杀手 47 的最后一重障碍——一群全副武装的 SWAT 特警。光靠伪装已无法欺骗他们，只有将剩下的本能槽全部用掉，找到场景中相对安全的位置——他走到附近一个可疑的箱子附近，假装在检查箱子，保持这个位置与姿势，就会降低 SWAT 们的疑心。制作人表示，在这种关卡安全点保持必要姿势，就可以保证安全，而且不会有敌人上前打扰。所以就算整个房间都是敌人，你也有混迹于其中而不被发现的可能。当 SWAT 走上楼梯，杀手 47 才步履平静地走出了大楼，混入了人群之中……

IO Interactive 的演示就在这里结束。从最后一个片段来看，“混入人群”应该会成为本作的一个重要躲藏方式。Blystad 表示，IO 在该技术领域进行了大量的研究，游戏中对人群的利用将会非常特别。

AI的进化

▲杀手47的肉搏能力明显大幅提升，不过敌人众多，而且全副武装的情况下还是很危险。实际游戏中这种充满中国功夫感觉的动作不多，不过杀手47的拳脚还是很致命的。

对一个 AI 程序师来说，潜入是一件令人头疼的事。因为主角可能随时朝任何方向攻击，AI 控制的敌人应当能够同时对攻击做出反应，不能仅仅根据掩体的位置和主角面朝的方向进行简单判断。本作首席 AI 程序师 Ulf Johansen 表示，因为 Glacier 2 引擎可以随时进行编辑，所以能很轻松地消除 AI 错误。

Ulf 特别演示了 AI 在开发机上运作的情况，敌人的头部会出现类似于《潜龙谍影》敌兵的那种锥形视野，在旁边的一个屏幕上显示了 NPC 实时的“思考过程”，比如周围有可疑的地方而 NPC 却不上前搜索，就可以立刻进行调整，而在过去可能将整个关卡重做，还要再等待十分钟看修改是否有效。

杀手归来

《杀手 47 赦免》将会成为系列的重生之作，“小型沙箱式”游戏体验、checkpoint 式游戏架构，以及预设的动作片段都与以往的系列作完全不同，更适合当前业界的流行趋势。在音乐方面，本作也会有很大的变化。系列音乐创作人 Jesper Kyd 不会参与本作，IO 正在与丹麦作曲家 Peter Peter 和 Peter Kyed 合作。而且过去一直给杀手 47 配音的 David Bateson（杀手 47 的形象也是以他为原型制作的）也没有参与本作，至于本作的配音是谁目前并未公布。动作捕捉部分是交给了洛杉矶的专业动作捕捉工作室 Giant Studios，参与表演的有 Keith Carradine 和 Marsha Thomason。

其他方面，《杀手 47》的许多特色得以保留，黑色幽默、自由感、解谜要素等都令人感到熟悉。对于本作的改变，IO 内部也有许多争议，那种将大关卡划分为多个 checkpoint 和多个地区的做法，似乎约束了游戏的自由度。但是将部分关卡做好进行试玩时，反对之声都变成了赞美。而且因为划分为多个 checkpoint，那些不擅长潜入类游戏的玩家也不用担心因为一个小小的失误而必须重头来过。

◀杀手47的目标通常是腐败的政客、毒品大亨和一些罪恶滔天的人，而且几乎都是男性。而在本作中，似乎会有女性刺杀目标。

找出真相

IO 目前对于本作的故事还是保持缄默，从已有的线索来看,本作会更多地围绕杀手 47 的个人目的,他将会为了“找出真相”而战。某些目标将会是他过去熟识的人。在前作的最后，杀手 47 的雇主“The Agency”瓦解，而本作中他的联络人 Diana 还会出现（将由美剧《迷失》中的黑人女飞行员 Naomi 饰演者 Marsha Thomason 扮演）。

DISHONORED

文 藤曦 编 星夜 美编 NINA

污名		Bethesda Softworks	动作
PS3	Dishonored		美版
	预定2012年春季发售	1人	售价未定
	对应周边未定		对应玩家年龄：未定

《污名》虽说是一款FPS，但是与《COD》、《光环》等FPS巨作截然不同。开发商Arkane工作室的目标是创造一个能让玩家完全融入其中的游戏世界，而且能自由发挥想像力影响周围的世界。本作的创意总监是曾开发了《杀出重围》、《神偷》的Harvey Smith，以及曾开发了《魔法门 黑暗弥赛亚》的Raf Colantonio，他们将本作的游戏类型形容为“模拟类”。游戏讲述的是原女王侍卫被污蔑杀死了女王，而后走上推翻政体的复仇之路。玩家可以用无数种有趣的方式影响游戏的发展。

新概念模拟类游戏

Arkane所说的“模拟类”与《模拟人生》、《动物之森》等模拟类游戏不同，Smith和Colantonio试图创造的是一个能让玩家在其中生活和栖息的游戏世界，将多种互动系统交织于其中，而不是通过一系列预设的事件引导游戏的发展。本作中的暗杀系统与其他所有游戏都不一样。

要创造一个具有多重互动性的游戏世界，AI必须极为强大，这样才能真实地对游戏世界的变化做出反应，而不是因为玩家触发了某种条件而做出预设的反应。场景中还要有大量的可互动元素，要有可以悬挂在上面的横梁，有会从桌面上掉下来的花瓶，有可以点燃的火炬……最重要的是要有丰富多样的工具可用。

在游戏中玩家饰演的是身手敏捷的刺客Corvo，他不但战斗技能超群，而且有超能力，还有许多奇特的道具。Smith说：“我们最不想做的是那种因为你很弱所以才要潜入的游戏。”在秘密行动的同时，也有不少考验玩家反应能力的战斗成分，有超高速匕首攻击，辅以十字弓和其他武器。

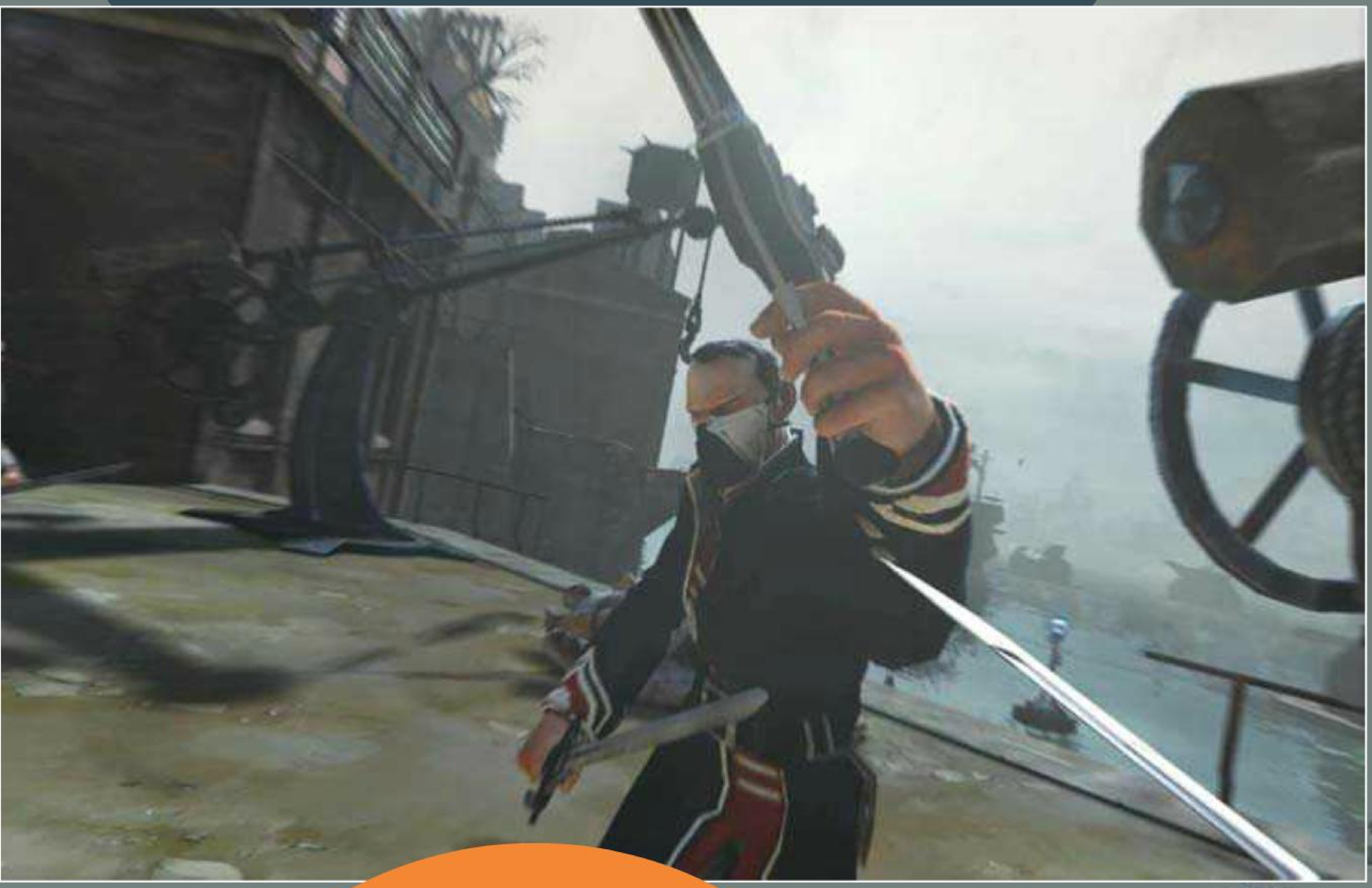
▲灰蒙蒙的场景是本作的主要视觉特征。

Arkane 工作室简历

《污名》的两个创意总监表面看起来个性截然不同，Harvey Smith 是一个充满激情的德州人，曾在多个工作室任职，不仅开发了《杀出重围》那样的大作，也制作了许多小项目。而 Raf Colantonio 是一个说话柔声细气的法国人，他创办了自己的公司，然后搬到奥斯汀，原因是他想在法国里昂之外的地方体验更具冒险色彩的职业生涯。Arkane 曾推出了两款大作，一款是预算不多，但是广受欢迎的游戏《Arx Fatalis》，还有一款是缺陷不少，但是有着独特突破性内容的作品，那就是《魔法门 黑暗弥赛亚》。主视角的近身战斗是《黑暗弥赛亚》的特色，而在《污名》也有类似的系统，同时它也融合了《杀出重围》的多重选择的游戏系统。

超能力潜入

▼Arkane向来善于制作主视角近身作战系统，本作的战斗系统应该能令人放心。



主人公因为接触了超自然的 Outsider 而获得了超能力，比如能召唤出一群 AI 控制的老鼠，它们会根据周围的状况做出行动，攻击敌人。他们会寻找食物，将敌人的尸体啃得只剩下骨头。你还可以附身到老鼠体内，这样就能穿过狭小的洞口。

本作采用了所谓的“类比 AI”系统，多数游戏中会为 AI 赋予一两种特征，比如“警戒”和“被动”，当警报响起时就触发警戒型 AI，正常情况下则是被动型 AI。而本作的 AI 特性会根据周围环境的细微变化而有所改变。光影、环境噪音乃至精神状态等会更动态地影响每一个 AI 的反应。

主角的超能力不仅表现在他的高速动作，他还具有短距离瞬间移动的能力，这在潜入的时候非常实用。比如在一个有哨塔在附近的空旷广场上，你可以不断使用瞬移能力在探照灯照不到的角落之间移动，然后到足够近的距离时再瞬移到塔顶。各种超能力还可以结合起来使用，比如高速奔跑、瞬移和二段跳的交换结合应用。

Outsider

这种超自然的存在是本作世界中的所有魔法之源，包括主角的各种能力。其来源与目的是本作最大的谜团之一。Outsider 既是天使又是恶魔，有着极大的野心。

杀入敌宅

悄悄走入门中，从背后靠近门卫，拿起匕首往他的脖子上轻轻一抹。进入下一个房间，身后有人在吼叫，他们发现了尸体。赶紧回头，瞅准时机闪躲、反击，轻松干掉第二个敌人。现在已经有大批敌人赶到，一阵正面交手后干掉第三个敌人。已经大量出血的你赶紧喝下一瓶万能药恢复体力。这时全身充满力量，不费吹灰之力干掉了第四个敌人，剩下的一群人也不难对付。

杀入敌宅：另一种方法

悄悄走入门中，从背后靠近门卫，途中不小心碰倒了桌子上的花瓶。门卫上前来调查，这时将时间静止，冲向另一个房间，在时间恢复之前一个滑铲躲入桌子底下。但是迷惑不已的门卫已经感觉到不对劲，开始一个个房间地调查。地毯可以消减脚步声，沿着走廊冲向目标，低程度的警报状态仍在持续中，但你已顺利脱离。

杀入敌宅：第三种方法

悄悄走入门中，附身在门卫体内，用他的身体走入房间中。视线开始闪烁，在灵魂出鞘之前赶紧找个昏暗的角落躲起来。当敌人对自己被附体正要做出反应时，一刀割断其喉咙。接着其他守卫也进入房间，事先在门上安装弹簧刀片机关，然后自己躲在附近的黑暗角落里。第一个敌人进入后中陷阱而死，你从暗处出现迅速解决第二个敌人。

杀入敌宅：第四种方法

悄悄走入门中，但是不小心被第一个门卫发现，赶紧召唤鼠群将其引开，他的尖叫声唤来了同伴，在他们忙着对付老鼠的同时，附身到一只老鼠身上，从管道溜进走廊，然后结束附体，避过正在搜寻的护卫，目标完成。

▲游戏中也可以杀戮平民，但是会提高城市的混乱值。

奇特的幻想世界

《污名》发生在一个奇特的幻想世界中，那是在一个群岛上连在一起的一群小城市。故事要从 17 世纪的伦敦说起。那是伦敦大发展的时期，人口迅速增加，贫富差距在加大，拥挤的道路上，穷人与富人们摩肩接踵。

在同一个群岛上，还有许多其他岛屿也存在人类文明，只不过没那么发达。这座群岛就叫做 Dunwall。由于大海里充满巨大的海怪，因此 Dunwall 与 Pandyssian 大陆之间的交通几乎被阻断了，成为了一个与世隔绝的地方。只有最勇敢的冒险家敢于漂洋过海，到充满无穷危险的遥远大陆上冒险——但是只有极少数的人能活着回来。

▲在每天的不同时间里，敌人对Corvo和其他人的反应也会有所不同。

Dunwall 的人们利用深海中的巨鲸建造了他们的能源基地，加上强大而危险的魔法，构成了这个独立世界的能量之源。然而不知何故，在 Dunwall 爆发了异常恐怖的瘟疫，大约一半的人在这场瘟疫中死去，还有很多人受到感染，整个文明陷于崩溃边缘。女王就在此时被杀，所有人都认为凶手就是 Corvo。在她死后，那些觊觎王权已久的贪婪权势者们趁势获得了实权，被平民们视为另一场瘟疫的摄政王暴政时代开始了

在恐怖统治中，一群地下反抗组织揭竿而起，为了推翻摄政王而抛头颅洒热血。在走了 5 年的弯路之后，这群反抗者们成为 Corvo 的援助者。

跟着心跳走

在巨大的开放式关卡中自由行动，虽然能带给玩家自由探索的乐趣，但是如果把握不好，也很容易令人迷失方向。Arkane 设计了一种有趣的指引系统：游戏中有一种叫做“心”的道具，当你朝向目标位置时，就会心跳加快，只要不断朝着心跳加快的方向走，就能准确找到目标地点。而且这种道具还有读心的能力，能发现周围的人们内心的秘密，而且能察觉到周围的异样。

▲如果能靠敌人足够近，就可以神不知鬼不觉地将其身后的钥匙偷走。

三重能力

《污名》首先是一款动作游戏，同时有着丰富的 RPG 要素。主角的能力主要由三个方面决定：

■力量

Corvo 有多种超能力，比如瞬间移动、发动暴风等，这些能力需要在游戏过程中发现了特定的符文后才能取得。多数能力有几个等级的升级可能性，一周目是不可能获得所有能力的，很多时候必须做出抉择。

■器具

本作中有许多花哨的器具可用，比如弹簧刀片机关、黏性炸弹，还有多种类型的弹药，比如“催眠飞镖”等。在携带这些实用器具的同时，也可以获取一些看起来没用，实际上能提升携带能力的物品。

■魔力

这个世界中的很多人认为鲸须有着特殊的魔力，Corvo 可通过鲸须获得魔力，总共有 40 种，不过一周目最多只能获得 12 种。这通常是一些特别的能力，比如让你可以通过喝泉水获得魔法点数的补充，或者通过吃彩色老鼠恢复 HP。

▼这种踩高跷般的敌人就叫“Tallboy”，他们身体四周有护甲，还会发射会爆炸的箭，所以将会是十分难对付的敌人。

能力组合实例

▶不管是普通老鼠还是召唤出来的老鼠，都会躲避有光的地方。

时间静止 + 附体：为了节省弹药，当敌人开枪的时候，可以立即将时间停止，然后附体到敌人身上，然后将其移动到弹道的前方，实现借刀杀人的目的。

鼠群 + 附体：在被敌人围困的时候，可以召唤鼠群，然后附体到其中任何一只老鼠身上,在混乱中溜走。要注意别被踩死。在附体的时候死亡同样会 GAME OVER。

鼠群 + 风暴：召唤出一群老鼠冲入防卫森严的敌人房间内，然后使用风暴扑灭房间里的灯火。在没有灯火驱逐的情况下，鼠群会在房间里疯狂攻击，而玩家可以趁此机会完成目标。

▶在本作中，要附身到动物身上很容易，但是如果想要附身到人体中，就只有趁着他们不注意的时候才能成功。

初期DEMO演示

▲同时对付三个敌人并不难，不过要使用更多的资源才行。

▶一搜捕鲸船从Dunwall的港口驶过。采集鲸油是这里的主要行业之一。

目前内部演示的一个关卡中，玩家的任务是刺杀一个腐败的地方行政官。在他的大宅外，街道上到处都是守卫，通往目的地的路有好几条，都要悄悄绕过守卫,然后潜入到大宅里。不管是从屋顶进入,还是从街道进入，都可能会碰上一些突发的事件。本作的许多事件都是息息相关的，在行动过程中，多花点时间倾听周围的人聊天的内容，可能就会获得线索，导致分支路线的出现。比如可能有两个暴徒在商量怎么打劫哪个大官，他们已经搞到了钥匙，就藏在附近一座楼的二楼，你可以先行一步把钥匙搞到手。

在 DEMO 中，一条黑暗的巷子里，一名暴徒正在调戏某个女子。如果你上前搭救，会发现这是个圈套，有一群彪形大汉就埋伏在附近。如果你仔细观察，会发现这些埋伏者的位置，可以先将他们逐一搞定，或者你也来设个陷阱，把他们引过来。或者把这伙暴徒引到守卫那里，让他们打成一团，而自己溜之大吉。

不管你选择如何行动，所有行动都会产生相应的后果。如果在 Dunwall 到处大开杀戒，就会提高这个世界的混乱程度，让已经脆弱的社会更加动荡。游戏系统中实际上有一个看不见的“混乱值”，随着你的行动而不断提高或降低，从而潜移默化地改变故事的发展，整个世界的命运可能会发生巨大的转变。不过不管如何，Dunwall 的世界里总是充满悲剧感，文明正走向灭绝的边缘。游戏过程中经常能感觉到这种氛围，会看到一些令人毛骨悚然的景象，比如正腐烂发臭的鲸鱼尸体被吊在人口稠密的运河附近，因瘟疫而死的人们被随意地丢进河里。没有人知道 Outsider 与这场危机究竟有何关联。

猎犬窝酒吧

游戏中有一个行动基地，叫做“猎犬窝酒吧”，那里是反抗组织的基地。在那里可以升级自己的能力，获得新道具，以及了解当前的时事要闻，最重要的是在那里获取下一个任务。

本作也有对话选择枝，不过出现的时候不多，只有在真正需要做出抉择的时候才会出现。多数对话是在行动的同时进行的，而不是停下来面对面地说话。性子急的玩家们不用担心要被迫听一大堆的台词。

总的来说，《污名》与《神偷》、《杀出重围》等游戏有许多相似之处，都是给玩家一个可以自由发挥的舞台，然后提供丰富的工具，让玩家用各种充满创意的方式解决问题。坚持精品原则的 Bethesda 将确保本作的游戏质量达到顶尖水准。

◀本作的美术总监是Viktor Antonov，他曾是《半条命2》的美术总监，负责设计了City 17。所以在本作中也能发现某些类似的风格。

▼Arkane表示，目前内部演示的DEMO仅仅是用于演示，不一定会在最终游戏中出现。

最终幻想ＸⅢ–2	Square Enix	角色扮演
PS3 ファイナルファンタジ–ＸⅢ–2		日版
预定2011年12月15日	1人	7600日元
无对应周边		推荐玩家年龄：15岁以上

在《最终幻想ＸⅢ》（下文简称 FF13）的故事结束后，世界迎来了新的危机。作为续作的《最终幻想ＸⅢ –2》（下文简称 FF13–2），时空莫名地歪曲，历史也随之改变。在这个扭曲的世界中，《FF13》的女主角——闪电（ライトニング）在所有人的记忆中已经死去，惟独她的妹妹塞拉持有正确的记忆并努力地向周围的人证明闪电并未死去而是失踪，而她的话只有斯诺（スノウ）一人相信。斯诺将婚约之证——挂坠交给塞拉后便独自踏上了寻找闪电的旅程。3 年后，命运之轮让这对离别已久的恋人于サンレス水乡重逢。

文 狼来了 美编 anubis

至今仍在战斗 永不言弃的男人

《FF13》中为了拯救水晶化的塞拉，作为塞拉婚约者的斯诺与闪电等人经过不懈的努力终于打破了露希（ルシ）的宿命并成功解救塞拉。个性热血、行事冲动的他受到众多同伴的仰慕。虽然与塞拉的婚事目前处于搁置状态，但这丝毫不会影响到斯诺对塞拉的那份执着爱意。本作中他以全新的造型登场，摘下帽子露出了帅气的发型，经过旅途的奔波劳顿，身上的大衣已略有破损。

斯诺・维利亚斯
スノウ・ヴィリアース
声优：小野大辅

重逢

和诺埃尔一起旅行，以寻找闪电为目标的塞拉在サンレス水乡与斯诺重逢。斯诺依旧是那个就算令自己陷入危机之中也要帮助他人的一根筋男人，这对恋人的重逢究竟是偶然抑或是必然的呢？

决意

在斯诺的记忆中，除了塞拉以外，包括闪电在内的其他人都在前作空中都市坠落的时候变成了水晶之柱。水晶化的人与死人无异，而水晶化的并非仅有闪电一个人，斯诺的众多同伴都在那场事故中变成了水晶，至今仍在自责的他发誓要将同伴们拯救出来。

敌意！？

与有勇无谋的斯诺正好相反，诺埃尔是一个冷静得近乎冷血的人，就算有人在自己面前死去也无动于衷的他，非常看不惯斯诺这种不管三七二十一就去救人的处事方式。性格截然相反的两个男人，他们的之间的微妙平衡由塞拉维系着。

塞拉和诺埃尔在サンレス水乡遇险的时候被斯诺救下，乐天无谋的斯诺在长时间的旅行中不断地提升自己的实力。被神之机械法尔西（ファルシ）选中而铭刻在手臂上的露希之证原本已在前作中消去，现在却出现在斯诺的左手臂上，本作的世界中，所有的法尔西明明都已经进入了休眠的状态……

©2009,2011 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA

新系统“召唤レイド”登场！

前作中随意切换职业的即时战术系统已由“オプティマシステム”更名为“パラダイムシフト”，系统的基本部分一致。将 3 只怪物编成一组来参战并可在战斗中随意从中切换怪物的新系统名为“召唤レイド”，可用来战斗的怪物种类繁多，因此战斗时的战略性大幅上升，下面就简单地介绍一下从捕获怪物到召唤怪物作战的流程。

Ⅰ．怪物的捕获

▲将全部种类的怪物捕获是一项浩大的工程，另外相同的怪物可以无限制地捕获。

战斗中被我方打倒的怪物会有一定几率水晶化，成功水晶化后的怪物就相当于被捕获，注意水晶化的几率会因怪而异。本作中可捕获的怪物多达 150 种以上，比较特别的是捕获数并没有上限的设定，因此完全不会发生受上限限制而无法捕获新怪物的窘况，非常体贴。

Ⅱ．出战设定

召唤レイド相当于出战设定，在该界面下允许玩家任意抽选怪物来编排出战阵容。诺埃尔和塞拉可以在多种职业中自由切换，而每种怪物只对应一种职业，想要切换职业的话只能让另外一只怪物上场，因此多捕获不同种类的怪物对战斗的重要性不言而喻。

▲怪物们拥有着连塞拉和诺埃尔都无法使用的特殊技能吗？

Ⅲ．パラダイム设定

编排好出战怪物后就可以将它们配置入パラダイム中。注意在战斗中只能从设定好的组里召唤一个怪物来参战，战场中的基本队形是：诺埃尔 + 塞拉 + 一只怪物。

◀就算是同种职业的怪物，成长方向也会有所不同，使用的技能和魔法自然也不一样。熟识每种怪物的行动方式、技能特性并根据战场的状况随机应变是玩家的制胜法宝。

Ⅳ．召唤、出战！

一切设定完毕后，战斗中在パラダイムシフト的系统下怪物便会自动出阵，只有在召唤レイド中设定好的怪物，才能参战。

▲怪物都只会在对应的场所中出现，游戏中还存在稀有怪物的设定。由于本作有穿越剧情，因此同一个区域中出现的怪物会因为时空的不同而发生变化。希望奖杯/成就不要和怪物的收集率挂钩……

シンクロドライブ

出战的怪物都设有“シンクロドライブ”槽，随着时间的推进该槽会慢慢地蓄积，蓄满后怪物就可以发动必杀技。必杀技的种类同样是因怪而异，除了攻击技能外，怪物也会使用辅助或回复型的技能。此外，在发动必杀技时会出现 QTE，如果在限定时间内正确地输入画面中的指令，必杀技的威力会得到相应的提升。

▲怪物アーリマン的必杀技为“れんぞくま”，这种连续对敌人造成火炎伤害的魔法在QTE成功后威力巨大。

▲名为ビルジバス的怪物正在对我方全员使用回复型技能“ヒーリングレイン”，该种技能是持久战时的首选。

文 FAN 美编 anubis

战国BASARA3 宴	Capcom		动作
PS3	战国BASARA3 宴		日版
	2011年11月10日	1～2人	售价未定
	无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上

日本战国题材的无双类游戏中，“《战国 BASARA》系列”比起由无双专业户光荣打造的“《战国无双》系列”，最大的不同之处就是使用了夸张而豪放的风格来塑造游戏中的每一个角色，这种方式当然难免会让人物的性格脱离正史，甚至变得面目全非，但也毫无疑问地令每一个角色的存在感变得无比强烈，令人过目不忘。这无疑是一种成功的策略，非常好地避免了会和其他同类游戏产生的雷同感，还改变了历史题材游戏一定需要忠于史实才能吸引玩家的定律，光靠着每一个角色的个性魅力，便能够笼络到一群忠实的玩家。《战国 BASARA 3》是这一系列发展的完熟之作，将无双类游戏横扫千军的爽快感和卡普空优秀的动作游戏造诣完美地融合在一起，过硬的游戏素质已经让人无法再轻易地将其定义为“割草游戏”。即将在今年 11 月 10 日登场的《战国 BASARA 3 宴》用其副标题表明了这部资料片性质作品的主题：英雄豪侠们的狂欢盛宴，各位玩家们快随我们来看看这场战国宴席上，又将有哪些英雄豪杰们将要出席吧。

甲斐之虎重披战袍！

武田信玄

CV：玄田哲章

武器：军配斧

原本在《战国 BASARA 3》中卧病在床，不得不把军队指挥权交给了手下大将真田幸村的武田信玄，已经完全摆脱了病魔的纠缠，重新披挂上阵。这位武田军的总大将有着惊人的臂力，可以挥舞着巨大的军配斧使出开天辟地的斩击。重新参战的武田信玄也像是本作中的所有武将一样，获得了属于自己的独特战斗系统：风林火山。这套以武田本身的兵法思想命名的系统，赋予了他每一个固有奥义额外的属性，分别是风、林、火、山中的一种，只要按照特定的顺序发动固有奥义，就会让武田进入到强化状态当中，所有能力在一段时间内大幅上升。

北条家老将再参战！

北条氏政

早在系列初代便已经为玩家熟悉的北条氏政原本是万年的敌方武将，也就是有特殊造型和带有个人风格的攻击方式，但却不能被玩家使用。终于这一情况在本作中得到了改变，玩家能够操纵这位北条家的当主，为了复兴北条家的荣光而加入到东军中，征战沙场。承担着光复家业的重任，北条氏政的战斗系统除了继承他那用外形独特的勾枪和冰属性使出的招式外，还加入了独特的“先祖附体”系统，让北条氏政能够召唤北条家的先祖之灵附于他身上，此时不但他头部会出现祖先的灵魂，战斗方式也会随着先祖的能力而发生改变。

CV：宫泽正

武器：北条荣光枪

众位武将们华丽的固有奥义

最上义光

固有奥义 超天空注目浮上踢

▲突然手指天空引开敌人的注意力，然后出奇不意地发动回踢。

固有奥义 超飞扑平身低头剑

▼毫无征兆地突然伏拜在地上，趁着敌人要发起攻击时突然使出向空中突进的剑技。

固有奥义 超伟大我辈冰像定基

▶将敌人封锁在从天而降的冰柱中，然后用剑法雕出自己的模样，飞溅的冰块拥有杀伤力。

▲用芭蕾舞般的动作旋转着挥动武器，对四周敌人造成伤害，发动时还可以继续移动。

天海

固有奥义 恍惚的吸收

▲用武器刺进敌人体内，吸收对方的灵魂，并同时补充我方的体力。吸收灵魂时还能提升天海特有的“恍惚度”，用以强化其他奥义。

固有奥义 忘我的执行

▲镰刀向前挥舞，吹飞面前的敌人。“恍惚度”可以提高技能造成的伤害。

固有奥义 守护的铠骨

▶召唤骷髅头状的铠骨环绕在身周保护自己，每一个骷髅可以完全吸收一次伤害。

▲使用双镰不断斩击身边的敌人，攻击速度会越来越快，最后还会发动一次吹飞攻击。

阿松

固有奥义 飞翔吧，太郎丸！

▲召唤出雄鹰太郎丸与它的同伴，朝着正前方扇形突进，随着飞行距离越远攻击范围也越大。奥义能够在空中发动。

固有奥义 挖洞吧，三郎丸！

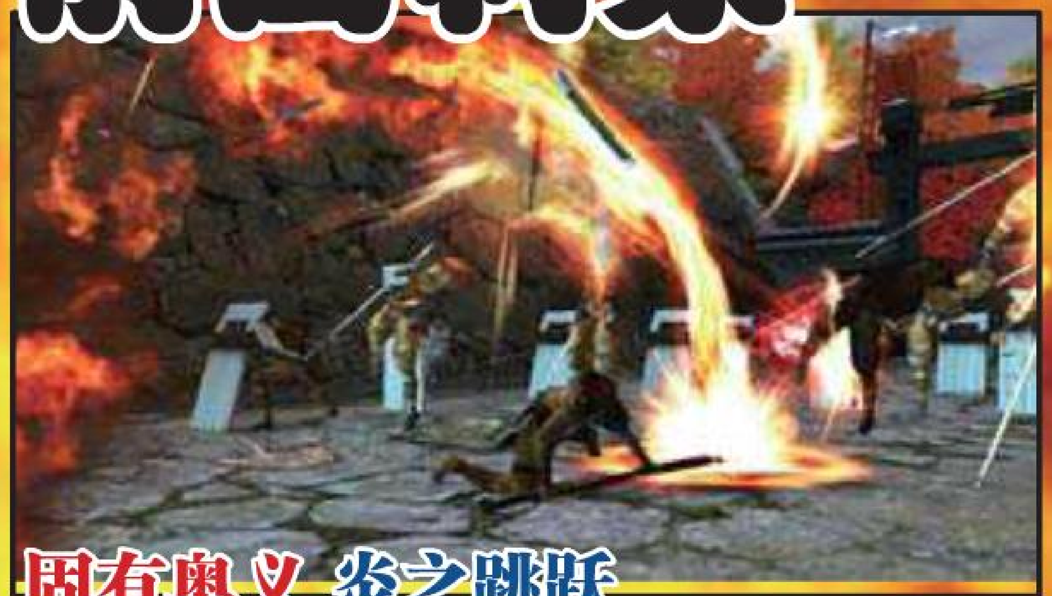
▶召唤出鼹鼠三郎丸与它的同伴，挖空地下泥土造成会让敌人陷入其中的陷阱。奥义能够在空中发动。

固有奥义 怒吼吧，五郎丸！

◀召唤出巨熊五郎丸，协助阿松与敌人战斗。奥义能够在空中发动。

▲召唤出白狼四郎丸，用惊人的速度朝着四面八法的敌人发动如同怒涛般地连续攻击。

前田利家



固有奥义 炎之跳跃

◀拼尽全力地跳起，转动着身体将武器重重斩向敌人。

固有奥义 火口之连弹

▲灌下一口烈酒，然后张嘴吐出巨大的火焰弹，继续输入还会连续发射。

固有奥义 本能之打击

▲聚集浑身的力量往前挥动武器，吹飞所有被击中的敌人。

▶灌下大量烈酒，然后持续不断地喷吐火焰，在攻击结束时还会用武器追加横扫攻击。

忍者龙剑传3	Koei Tecmo		动作
PS3	Ninja Gaiden 3		日版
	发售日未定	1人	售价未定
	对应周边未定		

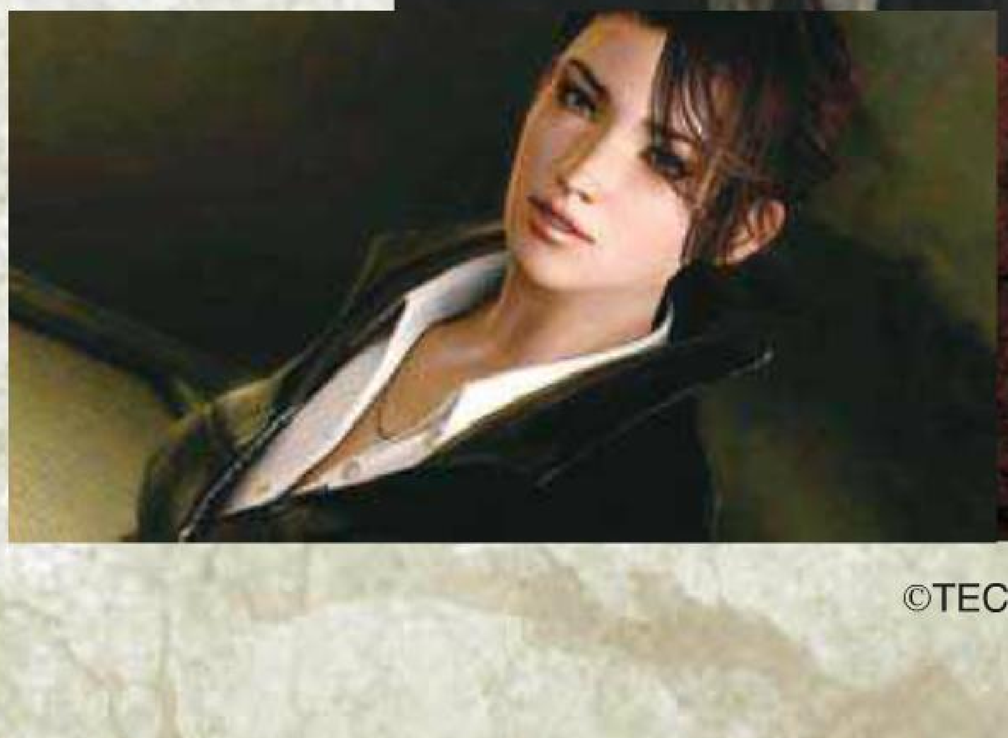
背负罪业与诅咒，投身于无尽的杀戮

被核心动作游戏玩家们所喜爱的《忍者龙剑传》系列新作《忍者龙剑传3》不再由系列始创人板恒伴信制作，而是交给了被玩家们戏称为“小弟”的早矢仕洋介担纲。和仍然处于板恒阴影下制作出的《忍者龙剑传 Σ2》不同，本次《忍者龙剑传3》是完全基于早矢仕洋介本身的理念而制作的，在E3公布时玩家们已经见识过这款有着崭新形态的系列续作，虽然大量的QTE加入引来了不少争议，但要在目前便对游戏的素质下定论还为之过早，能够亲手体验到游戏系统之前，还是让我们来看看游戏本身的故事背景吧。

文 FAN 美编 NINA

▲两位意想不到的客人来到了隼之里，作为主人家的隼龙却似乎并不欢迎他们的来访。

▲防卫省涉外事务次官石神谦，一位脸上带着刀疤的硬汉。



►美月·玛克洛德，航空自卫队特殊防卫队的一等空士，在本作中自然就是新一代的龙女郎。比起过去的龙女郎，美月有着独特的东方女性柔美面孔，不过就算在正装的掩盖下也能看出她拥有着龙女郎标志性的火爆身材。

造访隼之里的两人

在故事的序章中，隼龙于伦敦遇到了名为“假面导师”的神秘人物，对方向其右手下了名为“杀戮之凶手”的诅咒。诅咒蕴含着隼龙所杀之人的怨念，并化为对杀人者的报应而开始折磨隼龙的身心。但为了解除这一诅咒，隼龙只能再次投身于战场，用杀戮来换取自己的救赎，这注定是一条充满血腥的道路，没人知道在终点会有什么在等着他。

©TECMO KOEI GAMES CO., LTD.TEAM NINJA All Rights Reserved.

在沙漠废墟中突然袭击龙的佣兵

为追逐在伦敦发动武装暴动的谜之组织，隼龙潜入了沙漠废墟都市。在他面前出现的，是挥舞着以大马士革钢为素材制造的特殊匕首的佣兵集团。之后他与双手使用匕首的佣兵们展开血沫横飞的壮烈战斗。

▲佣兵们乘坐高机动力的越野摩托不断对隼龙进行干扰攻击。

▲使用弓箭与敌方佣兵们交战。

◀与更加灵活的敌人进行近身缠斗。

▶充满了冲击力与血腥度的终结技画面。

新模式醒目，照顾新手玩家！

为照顾新手玩家而设的support系统

“《忍者龙剑传》系列”在游戏粉丝中以超高难度而闻名。但是《忍者龙剑传 3》不仅可以回应核心玩家对高难度的期待，还可以照顾新手玩家的需求。游戏分为了英雄模式和忍者模式两种不同的游戏模式。忍者模式为标准的游戏模式，而英雄模式里会自动开启 support 系统，为不擅长动作游戏的玩家提供一定的帮助。就算不知道复杂的按键组合，玩家会发现在游戏中，就算胡乱按键，自己会根据不同状况使出多样化的华丽攻击，使得新手也能够如同老手般地巧妙躲闪和防御敌人的攻击。实际上，那是 support 系统在红血濒死状态下的作用，体力回复过后，support 系统便会暂时关闭。也就是说玩家会在完全毫无察觉的状况下自然而然地得到系统的帮助。

▼拥有了support系统，就算是面对强大的BOSS也能够顺利通关。

现场官方Twitter问答

游戏官方在 TGS 期间开通了专门的 Twitter 页面，制作人早矢仕洋介在这官方 Twitter 上对网友关心的问题一一做出了解答。

▲莫非“假面导师”隐藏在歌剧面具下的脸庞，会是一张玩家熟悉的面孔？

Q1 前作中游戏最高难度“超忍之路”在本作中还存在么？

早：当然还保留着，敬请期待。

Q2　看了预告片好想体验一下。虽然我从没接触过本系列，想知道本作的剧情是否精彩？

早：剧情的话是有独立播放的剧情动画，所以玩的时候不受影响。当然了，老玩家在接触本作时会有惊喜，也会有“哎 这个角色不就是………”的感受吧。

Q3　通关后开启隐藏服装的要素还存在么？

早：目前还在开发中所以有关隐藏要素的细节还不清楚，再者要是随便爆料的话，开发小组会向我咆哮说“我们怎么都不知道啊”（笑）。不过本作具备在线要素，我们也为了使游戏的剧情模式更具耐玩性花了一番心思。

Q4　本作的剧本保密工作做的非常好嘛，能不能再多透露一些呢

早：之前已经正式披露过，并发表于Fami通杂志。作为本系列前身《忍者龙剑传》的编剧加藤正人先生为忍龙制作组提供了协助，一同进行了剧本创作。故事表现了忍者怎样活跃于现代社会这个舞台，又会有怎样的苦恼和作出怎样的判断等等。具体细节无法一言蔽之，但还是希望玩家能够通过本作对隼龙这个角色感到认同。

格斗之王第三篇章 ASH篇彻底完结！

文 金馆长 美编 anubis

在《格斗之王 XIII》街机版发售一年多之后，SNK Playmore 终于令人心焦地逐步公开了了家用机版的情报，其过程之艰难，进展之缓慢真是让我等忠实玩家等得心焦。现在家用机版的具体轮廓已经勾勒得比较清楚了，我们就来浏览一下家用机版里的全貌吧！

格斗之王 XIII		SNK Playmore	格斗
PS3	ザ・キング・オブ・ファイターズ XIII		日版
	预定2011年内	1－2人	6800日元
	无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

一览全貌 故事模式

《格斗之王 XIII》作为“《格斗之王》系列”第三条故事线“ASH篇”的完结篇（前两条故事线分别是大蛇篇和 NESTS 篇），自然要把这一条故事线中的所有谜题都解释清楚，玩过街机版的玩家可能从街机版通关动画中基本了解了剧情梗概，如果一直关注系列故事的话也能解开部分谜题。但是实话实说，由于街机版的容量和媒体限制，剧情不可能得到充分地展开，很多时候让新玩家不明就里，而一些隐藏在事件后面的真相和背景资料也没有得到表现。而家用机版在讲故事方面有着先天的有事，这次《格斗之王 13》的家用机版给我们准备了一个非常丰满的故事模式。

分线展开的故事模式

这次的故事模式结构是这样的：

① 序章部分

讲述了每个人参加大会的原因和目的，这也是在街机版游戏中完全看不到的部分（只在设定中出现的情节），在这部分剧情中我们会看到很多这次没有出场的系列经典人物。

■幕后阴谋者ASH

■也有文字交代背景故事的情形。

■这三个人倒是很适合沙漠探险……

② 故事进入分歧

通过三个势力的不同视点观察故事全貌。这三个视点分别是参赛选手、主办方巴修泰因家少公子阿黛尔海德、以及一直以来在“《格斗之王》系列”中充当秩序维持者的哈迪伦。选择不同视点故事会略有不同，但大体上三条路线故事结构互相补充。

③ 不同的视点展开故事

这部分讲述的还是 KOF XIII 大会召开前的情况。

▲阿黛尔海德对自己的妹妹的反常行动很不理解。

◀哈迪伦的会议室中出现了塞斯、拉蒙、凡妮莎和玛丽的身影。

©SNK Playmore

4 大会召开！

根据选择路线和使用角色的不同，可以体验到截然不同的游戏过程以及截然不同的结局，只有将三条线都打过，才能真正揭示故事的全貌。

不过从目前的情报看，整个“ASH 篇”故事讲完，给人的感觉仍然是“一堆坑”，而就 SKN Playmore 的近况来看，填坑已经几乎是不可能完成的任务了（从 ASH 篇开始，就已经挖了大大小小将近二十个型号不同的大坑小坑）。

►比利的超必杀技“超火炎旋风棍”，兼具护身和攻击的功效。

新参战角色

移植到家用机上自然要推出几名新角色出战以显示和街机版的不同，要不然卖点何在……让我们来认识一下这次新加入的角色吧。

取回火焰之力的八神庵

在《格斗之王 XI》的剧情中，八神庵被 ASH 偷袭，失去了三神器之一的八尺琼勾玉，不能使用火焰的力量，从而出现了《格斗之王 XIII》街机版中的那个体术八神，虽然这个体术八神用起来非常流畅顺手，攻势凌厉而且连段华丽简单实用，但是毕竟原来那个版本的八神已经用了那么多年，大家已经有了感情，很多玩家都怀念那个会暗拂、鬼烧和葵花的八神庵（按理来说葵花这招跟八尺琼勾玉之力根本就没半毛钱关系，毫无取消的理由）。所以，这次 SNK Playmore 终于“大发慈悲”地让剧情中已经取回八尺琼勾玉的八神庵换上原来那身衣服出场，不知道八神遇到使用体术的自己会有什么搞笑台词出现。

取回火焰之力的八神庵招式很经典，用法也很经典，基本上就是之前作品的基本立回 +《格斗之王 XIII》风格的 BC 连续技。值得注意的是，这次他的普通超必杀技一共有三个：经典的八稚女、八稚女衍生技豺华和暗削，但是要注意，豺华其实是从暗削变过来的，这次两招一起出场，不知道 SNK Playmore 打的什么算盘

取回火焰之力的八神庵的 NEO MAX 必杀技是里千二十九式·焰讴，不过从招式动作来看，这招和《格斗之王 XI》中的队长超杀“三神器之二”比较近似，也是距离长速度快的移动投。

比利·科恩

最初在“《饿狼传说》系列”中登场的比利是作为敌方大 BOSS 吉斯的贴身保镖出场的反派角色。使用一根用铁链连接起来的三节棍，这次参战的服装非常引人注目，好像上世纪初期美国产业工人的工装，这套服装也是比利在早期《饿狼传说》和《格斗之王》登场的时候所穿的服装。

从目前公布的情报来看，比利的各种特殊技和必杀技基本得到了保留，但是招牌式的超必杀技“大旋风”（在原来的《KOF》系列中的指令为 2626A/C）却消失不见，不得不说，在某些情况下，大旋风明显要好用一些。

而比利的 NEO MAX 则是完全原创的招式，相对于《KOF2002》（包括《KOF2002UM》）中的 MAX2 当身技“虚伪的颤栗”以及《KOF2003》中的队长超必杀技“旋空杀棍”（用三节棍的两头在对手的头上钻……），这次比利的 NEO MAX 是将棍子带上火炎的突进乱舞技，判定大、距离长，即使是单独使用也有很大威力。

比利在历代《KOF》中都算是比较独特的角色，虽然没有飞行道具，但是攻击距离上的优势让他可以在安全距离对敌人进行偷袭，虽然没有什么杀伤力非常出色的连续技，但是就是这种“碎招”也能把敌人打得无可奈何。在《KOF2002》中，比利更是以出色的攻击距离和极富实用性和安全性的压制技跻身 S 级角色的行列（超经典的 2B-6A……），不过在《KOF13》中，如果一味利用立回和对手周旋的话，非常容易让对方一发逆转，这对比利的使用者提出了新的挑战。

其他模式简述

作为家用机板，除了对战和闯关之外必须要有其他丰富的模式以供游玩。

1. 线上对战：分为三种对战模式：可以积分升级的段位战、不涉及积分升级的玩家对战以及邀请其他玩家进行车轮大战的友谊战模式。

2. 任务模式：通过系统提出的种种任务（比如完成规定连招等等）来熟悉游戏并提高水平，但是根据笔者经验，使用连技一般都是自己开发的，这里面只是一些皮毛而已，从目前的情报来看，一部分连续技过于简单，而另一部分连续技则明显表演性更强，缺乏实用性，更大的作用可能是用来解锁成就 / 奖杯。

3. 教学模式：为初学者熟悉系统而设计的模式。

除此之外，还有颜色编辑、回放和画廊等等模式，足够大家充分享受游戏乐趣。

斋祈·变身前

这位就是身为最终 BOSS（的原始形态）的斋祈了，不得不说这身造型虽然有“ASH 换头版”的嫌疑，但是比起变身后那个全裸肌肉男造型来说已经好得多了。

斋祈的招式与 ASH 相差不大，大多是 ASH 招式的变体版，但是比起 ASH 来招式性能要强不少，还有瞬移这种比较神棍的招式，而且发招方法也不是 ASH 的蓄力式，而是指令式，相信他的 BC 连续技比 ASH 要简单的多，也不会像 ASH 那样过于容易失误。

斋祈的超必杀技非常特殊，近身指令投类超必杀技去笼之殿有吸血效果，而 NEO MAX 超必杀技神集则是进入变身状态发动全屏攻击，类似《格斗之王 2002》中里克里斯的 MAX2 必杀技“大蛇之炎”。

机动战士高达 EXTREME VS.	NBGI	动作
PS3	机动战士高达 EXTREME VS.	日版
	预定2011年12月1日　1～4人	8380日元
	对应周边未定	

文 洛克　美编 anubis

无论是良好的手感，还是优秀的画面和机体建模，“《VS》系列”在众多高达游戏中都称得上是当之无愧的NO.1，在玩家群中有着良好的口碑。作为系列最新作,《机动战士高达 EXTREME VS.》在2010年9月28日发售后就受到了众多FANS的关注和好评。不过由于是在街机上，许多国内玩家都没有机会接触本作。而就在FANS的翘首企盼下，NBGI终于宣布将本作移植到PS3平台，不仅最大程度地保留了街机优秀的画面表现，也让众多无缘街机版的“机师”们终于能有机会战个痛快。下面就让我们一起来看看，以EXTREME命名的本作都有哪些极限进化吧！

进化！历代最全的机体收录！

除了画面和手感，横跨UC与非UC纪年的机体也是系列的一大卖点，在上一作《高达VS高达 Next Plus》中游戏收录了《高达0079》至《高达OO》和《高达UC》中的热门机体，让玩家大呼过瘾。而本作则有更进一步的强化，高达OO Q等剧场版中的新机体将首次在游戏中亮相，《MS IGLOO 一年战争秘录》和《高达SEED ASTRAY》中的机体也一并收录。不仅如此，除了像神龙高达、新安洲等新机体加入，海牛高达，海盗高达这些不曾在动画作品中出现的机体也将一一登场。看到如此阵容的机体齐聚一堂，相信各位玩家已经热血沸腾了。不过别忘了本作的发行商是将玩家玩弄在鼓掌之间的NBGI，官方已经宣布街机版上新配信的机体也会PS3上逐步进行配信，存好银子等待新机体的DLC出现一定错不了！

◀能天使高达凭借帅气的外表和强劲的实力在之前的作品中颇受玩家的喜爱，相信这次的OO Q同样也会得到许多玩家的青睐。

登场作品：《机动战士高达OO 剧场版 先驱者的觉醒》
机师：刹那·F·清音
Cost值：3000

OO Q作为OO R的后续机体，是为了“即将到来的对话”所准备的。不仅装备了最新的“Twin Drive System”，还搭载了刹那专用的特殊系统“Quanta System”，比起之前的TRANS-AM更加强大，一旦发动，能够使人们的意识连结在一起，让所有的人互相理解。在剧场版的最后，刹那终于借助OO Q的力量，为人类带来了没有战争，互相理解的和平未来。

登场作品：《机动战士高达OO》
机师：洛克昂·史托拉特斯
COST值：2000

以精准的远距离狙击著称的力天使高达，拥有强力的“GN狙击步枪”，配合专用的狙击辅助装备甚至能够从地球狙杀外太空的目标。除此之外，“GN手枪”及“GN光束军刀”使其同样拥有不俗的近战能力，更有“GN盾”来保证自身的防御力，加上并不高的COST值，相信会是非常优秀的辅助性机体。

©创通・サンライズ ©创通・サンライズ・毎日放送

登场作品：《机动战士高达SEED ASTRAY》
机师：丛·云刻
COST值：2000

虽然只是在外传中登场，不过蓝色异端的人气并不输给正篇中的机体，其中由以L型最受欢迎.它的实力暂且不论，光是那把夸张的巨剑就足以让人欲罢不能。这部颇受期待的机体在本作中究竟会有什么样的表现，让我们拭目以待。

登场作品：《机动战士高达 SEED ASTRAY》
机师：罗·裘尔
COST 值：2000

和蓝色异端一样，只在外传中登场的红色异端同样拥有极高的人气。和蓝色异端的夸张巨剑所不同的是，红色异端的武器是名为“菊一文字”的日本刀，机体的整体造型也更偏向于日本的武士风格。这次红蓝两架异端同时登场，可以说了却了不少玩家的心愿。

再进化！存在感倍增的战舰登场！

本作中不仅会有巨大的 MA，战舰也将会作为敌方单位出场，无论是攻击力还是血量都十分夸张，绝对是战场上不容小觑的对手！目前官方已经公开了四艘战舰，其他的战舰将会在今后逐步公开。

游戏系统

COST

本作的游戏模式与之前作品并没有多大差别，战斗开始后敌我双方战力槽的数值仍然为 6000，而不同的机体根据实力的强弱拥有不同的 COST 数值，实力越强，所需的 COST 值越高。本作机体的 COST 值分为 1000、20000、2500、3000 四种等级，一旦此机体被击破，战力槽将减去此机体对应的 COST 数值，当一方的战力槽减至 0 后则此方判定为失败。不过像高达 OO Q 等机体实虽然力非凡，但 3000 点的 COST 值意味着每局游戏只有 1 次的复活机会，因此根据任务情况进行合理的机体选择才是上策，即使是 COST 值为 1000 的扎古，只要操作得当同样能用人海战术赢得胜利。

◀战斗时最好和僚机一起对敌方的弱势机体进行集中打击，如果对自己的操作有相当信心，也可以优先击破对手的强力机体，以便快速消耗对方的战力槽。

强敌！至尊高达

本作的最终 BOSS——至尊高达虽然外表上并没有什么特别之处，但实际上它是一台能在三种形态间自由换装的恐怖角色，玩家能抵挡住他那怒涛般的攻势吗？

►使用浮游炮形成一道保护自身的防御墙，玩家怎样才能突破这道防线呢？

极限爆发（Extreme Burst）

本作新加入的独特系统，和《联合 VS 扎夫特 2》的爆种系统比较相似。当机体遭受到攻击时，画面下方的 EX 槽会逐渐增加，当 EX 槽积蓄的能量超过一半时就可以发动“极限爆发模式”，此时机体 Boost 槽和弹药槽会立即得到回复，并且攻击力会有大幅度的提升，部分机体还能使出威力超群的特殊技能。不过相对的，此时机体的防御力会大幅降低。

系统微调

本作的战斗系统虽然和之前的作品基本相似，不过也作出了一些细微的调整。除了将援护系统进行更改之外，机体的开盾及变型速度都有小幅度的提升，不过 Boost 槽的消耗速度则有所加快，硬直时间也比前作相比更长一些，对玩家的操控提出了更高的要求。

多人对战

家用机版本同样支持多人对战模式，除了传统的分屏对战方式外，还能通过 PSN 和其他玩家方便地进行联机同乐，最大程度地还原了在街机上游玩的感觉。

1985 年开始在少年周刊 JUMP 连载的《圣斗士星矢》，从圣域到北欧，从海皇到冥王，五位打不死的青铜圣斗士陪着我们走过了 25 年的岁月，承载着无数的感动与回忆。为了纪念《圣斗士星矢》诞生 25 周年，NBGI 为我们带来全新的游戏作品，想来距离 PS2 的《冥王哈迪斯十二宫篇》发售已有四年之久，而此次借助次时代主机的强大表现力，那份曾经的感动必当重现，这个冬季，让我们一起燃烧小宇宙！！

文 洛克　美编 心の永恒

圣斗士星矢战记	NBGI		动作
PS3	圣斗士星矢战记		日版
	预定2011年11月23日	1～2人	7330日元
	对应周边未定		对应玩家年龄：全年龄

救出女神，直指圣域最深处！

本作的舞台是原作漫画中人气最高的“圣域十二宫篇”。如果在火焰钟燃尽前的 12 个小时之内，不拔出黄金箭矢的话，箭矢会刺穿心脏，纱织便会死去，得知只有靠教皇的力量才能拔出黄金箭矢的 5 位青铜圣斗士，义无反顾地踏上了黄金圣域，开始寻找教皇的旅程。

圣衣与必杀技华丽再现！

本作中角色及圣衣的建模十分忠实于原作，肌肉的线条和盔甲的色泽营造出一种偏向真实的质感。除了更好地表现出各个角色的力量感外，也把一件件圣衣衬托得金光闪闪，光彩夺目。

◀角色的必杀技还原度极高，“天马流星拳”，“庐山升龙霸”……这些童年时做梦都会喊出来的招式都将一一再现，临场感满点！代入感十足！

记忆中那些不屈的身影，青铜五小强！

天马座 星矢 （CV:森田成一）

在希腊圣域接受魔玲的教导，星矢拿到了天马座圣衣。勇敢而又单纯的他，为了雅典娜不顾一切的战斗，不断在逆境中超越自我。

必杀技：流星拳、彗星拳、天马回旋碎击拳。

天龙座 紫龙 （CV:樱井孝宏）

在中国庐山五老峰修行，黄金圣斗士童虎的弟子。拥有不屈的意志的紫龙，始终贯彻着自己所信仰的“义”。

必杀技：庐山升龙霸、庐山龙飞翔、庐山亢龙霸、庐山龙飞翔、庐山百龙霸。

白鸟座 冰河 （CV:三浦祥朗）

在西伯利亚的永久冻土修行，擅长冰冻系的技能。在师傅黄金圣斗士卡妙的引领下，冰河从失去母亲的悲痛中走了出来，明白了圣斗士真谛的他，即使在残酷的战场上也未曾舍弃感情。

必杀技：钻石星尘拳、极光雷电冲击、曙光女神之宽恕。

仙女座 瞬 （CV:粕谷雄太）

在仙女座岛的残酷环境中生存了下来，瞬的性格比较软弱，不喜欢战斗与杀戮。在哥哥一辉的帮助下，一次次的超越自我。

必杀技：星云锁链、星云电光链、星云风暴。

凤凰座 一辉 （CV:小西克幸）

在女王南太平洋的地狱岛上进行特训，获得了 88 星座中惟一一件具有自我修复能力的圣衣——菲尼克斯。与弟弟软弱的性格相反，一辉喜欢独来独往，总会在其他人陷入危险的时候及时出现。

必杀技：凤翼天翔、凤凰幻魔拳。

© 车田正美／集英社　© 东映アニメーション　©2011 NBGI

黄金圣斗士使用可能!

游戏中黄金圣斗士们除了作为敌人登场外,亦能成为可操纵的角色。强大的实力相信能带给玩家更为爽快的游戏体验,目前官方已经公开了 8 位黄金圣斗士。

※ 除了青铜和黄金之外,想必有很多玩家期待着白银圣斗士的登场。虽然官方并未透露太多的消息,但已确定星矢的师傅,也就是天鹰座的魔铃,以及蛇夫座的莎尔娜两位白银圣斗士可以使用,相信还有更多的可用角色会逐步公开。

白羊座 穆（CV:山崎 たくみ)

白羊宫守宫圣斗士,拥有独一无二的修复圣衣的能力,并且帮助星矢五人领悟了第七感。

必杀技 :星火灭绝、水晶墙、星肖旋转功。

山羊座 修罗（CV: 草尾 毅）

山羊座守宫圣斗士,修罗生性仁慈,其体术方面的实力在黄金圣斗士之中堪称第一,并拥有能斩断一切的"圣剑"。

必杀技:圣剑,飞跃巨石

天蝎座 米罗（CV: 关 俊彦）

天蠍宫守宫圣斗士,有着"希腊的阳光"之称的米罗,总是用笑容掩饰着自己的一切情感。拥有超凡的速度

必杀技:腥红毒针,毒蝎念动波

处女宫 沙加（CV: 三ツ矢 雄二）

处女宫守宫圣斗士,据说是佛陀转世的他被称为最接近神的人,也是第一位觉醒第八感的圣斗士,实力超群。

必杀技:天舞宝轮,天魔降伏,六道轮回

金牛座 阿鲁迪巴（CV: 玄田 哲章）

金牛宫守宫圣斗士,以刚毅与勇猛著称的他,是一位值得尊敬的强大敌人。

必杀技 :巨型号角、黄金野牛拳。

小宇宙燃烧,爽快无比的战斗系统

本作战斗系统和《无双》系列"类似,玩家们可以用华丽的必杀技将蜂拥而至的敌人一扫而光,近战镜头极具魄力,给人一种电影版的感觉,爽快感十足。

基本操作

□键为轻攻击,△键为重攻击,交替按下的话便能够使出连招。必杀技则分别对应○键和R1 键,同时按下○键和 R1 键还能使出更为强力的必杀技。必杀技会消耗画面左上方的蓝色能量槽,每使用一次消耗一格。

小宇宙爆发

当能量槽的左侧亮起后,按下 R2 键便能爆发小宇宙,此时角色的攻击力会大幅提升,并伴随大魄力的特写镜头。另外 R2 与左摇杆,□键和△键不同组合分别对应着不同类型的小宇宙爆发攻击。

宇宙大爆炸

当画面左上方的能量球亮起时,表示角色的小宇宙已达到极限,此时发动爆裂必杀技命中对手的话,便可以使出最终奥义"宇宙大爆炸"重创敌人。

第七感

按下 L2 键可以发动第七感,第七感类似于《猎天使魔女》中的魔女时间,此时敌人的动作将变得缓慢,可以毫无顾忌地向敌人发动攻击。第七感会消耗能量槽,只要不停地攻击敌人便能够回复,以此来延长发动时间。但如果使用必杀技的话,第七感会强制结束。

真实第七感

类似于"一闪"系统,如果在被敌人击中的一瞬间成功地进行防御 (L1 键)或回避(类比摇杆),便能够发动第七感,并且不消耗能量槽。灵活运用的话,相信在 BOSS 战的时候会发挥出关键的效果。

乐趣倍增的要素正逐步公开

难度选择

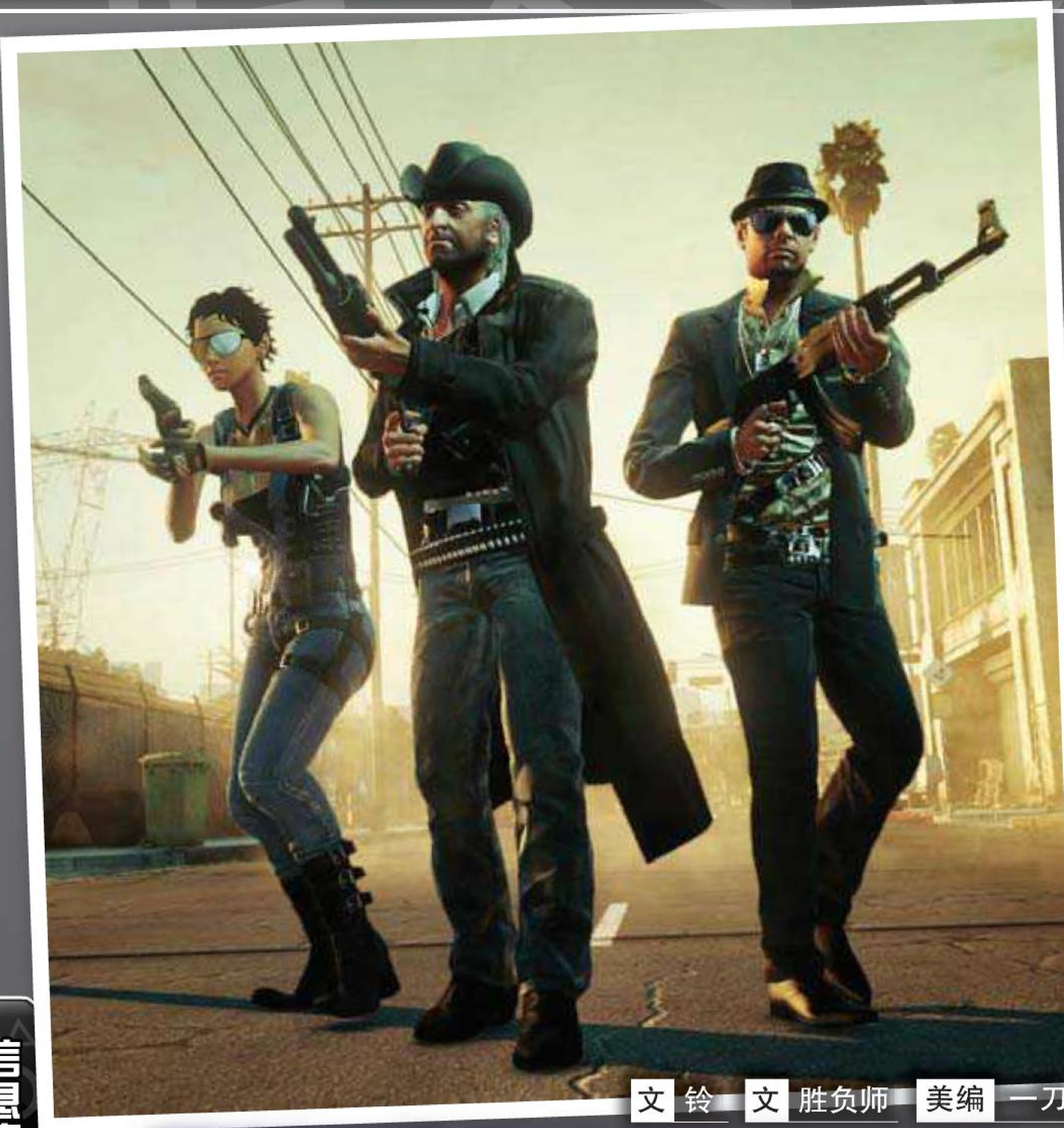
本作共有四种难度可供选择,可以满足不同水平的玩家。并且还搭载了简单操作模式,此模式下具有自动连击,自动必杀,自动追击的"攻击辅助"以及自动防御,自动发动第七感的"防御辅助"。即使是动作游戏苦手也完全不必担心,尽情享受华丽爽快的战斗吧!

任务模式

除了"黄金十二宫"的主线模式外,本作还有与主线剧情完全不同的"任务模式",此模式下玩家们可以自由选择喜欢的角色挑战任务。如果此关卡对应网络排行的话,还可以将通关时间和任务评价上传到网上,和其他的玩家一较高下!

成长要素

虽然是动作游戏,但本作的成长要素却一点也不含糊,除了不断地战斗积累经验值提升角色等级之外,升级时候获得的小宇宙点数也显得尤为重要,不仅可以提升角色能力值和必杀技等级,还能学习到新的技能,努力把心爱的角色打造成宇宙最强的圣斗士吧!



文 铃 文 胜负师 美编 一刀

横行无敌的现代西部战警

狂野西部 大毒枭	Ubisoft		主视角射击
PS3	Call of Juarez: The Cartel		美版
	2011年7月19日	1～12人	59.99美元
	无对应周边	对应玩家年龄：17岁以上	

奖杯总数	51	铜杯	38	银杯	10	金杯	2	白金	1	奖杯难度	D

由于前作《生死同盟》的出色表现，许多人《狂野西部》这个系列充满了喜爱与信心，本人就是其中之一。早在发售前的宣传片中，故事的发生时间被直接拉到现代这一点就让许多人感到失望，实际游戏拿到手上感觉也很失落，不过相信这一作只是制作小组一不小心走了一个不太好的岔路，希望在下作能重新回到《狂野西部》应有的感觉。本作的奖杯难度不高，后来甚至还出现了“无敌 BUG”使得困难难度中的小麻烦都消失不见了，不过主线至少要走三遍，六个隐藏奖杯中有五个都是剧情杯。另外，本作有六个在线奖杯，好在不难也不怎么耗时，掌握方法很快就能拿到。

●无敌开启方法

本作的无敌 BUG 开启十分简单，进入游戏后通过杀死敌人蓄满专注模式的气槽，然后按十字键的“←”发动专注模式，之后立刻按下 START 键，并选择“Load Last Checkpoint”，接着会以无敌状态从上一存盘点开始游戏，并可以一直维持到此章结束，下一章要重新用上述方法启动。这个无敌状态可以无视敌人的子弹攻击，但不能免疫各种爆炸、火箭筒、直升机，并且进入载具后会失效。

Ace of Spades
白金

取得条件：获得除此之外的所有奖杯

Alba Varden
铜杯

取得条件：剧情奖杯

Rubber Duck
铜杯

取得条件：剧情奖杯

Wild West
铜杯

取得条件：剧情奖杯

The Border Crossed Us!
铜杯

取得条件：完成故事模式第 4 章

Don't miss the train
铜杯

取得条件：剧情奖杯

Ladder Goat
铜杯

取得条件：找到 Fort 章节名为“Ladder Goat Movie”的神秘道具

奖杯说明：Fort 章节指的是第十二章，这个章节的最终场景是一个大院子，玩家会从二楼的一个门出来，接着需要在右转后从左手边的楼梯下去。走下楼梯后立刻左转，能看到前方的道路尽头有颗低矮的植物，走过去后仔细观察屏幕中央，出现拾取提示后赶紧捡起来就会解开。

Police Academy
铜杯

取得条件：剧情奖杯

Police, everybody down!
银杯

取得条件：用 Ben McCall 完成游戏

奖杯说明：游戏中不同角色的特点不太一样，Ben McCall 擅长的是左轮枪，为左轮上弹速度是三位角色中最快的，发动专注模式后时间会变慢，敌人与自己的速度都会减慢。序章过后便可选择角色，使用其直到通关即可解锁奖杯，使用其他角色时可以直接从第一章开始，不必选择新游戏重打序章。

FBI! Don't move!
银杯

取得条件：用 Kim Evans 完成游戏

奖杯说明：Kim Evans 发动专注模式后自己的行动会变得非常快，属于速度型的角色。

DEA, keep your hands up!
银杯

取得条件：用 Eddie Guerra 完成游戏

奖杯说明：Eddie Guerra 的显著特点是可以在两个副武器栏中，也就是其他角色携带手枪限定的空位里携带微冲，并且可以双手同时使用微冲，专注模式发动后的感觉介于其他两位角色之间。由于本作中微冲与步枪共享同一个类别的子弹，因此子弹消耗过快，携带武器时要适当协调一下，避免出现弹药紧缺的状况。

Good Cop, Bad Cop, & The Ugly
金杯

取得条件：用三位主角分别完成一次游戏

奖杯说明：没有捷径可走，老实的打三遍主线，建议选择最顺手的角色打困难难度，其他两个角色可以都选择简单。

Clean shot
银杯

取得条件：完成故事模式并不杀死任何市民

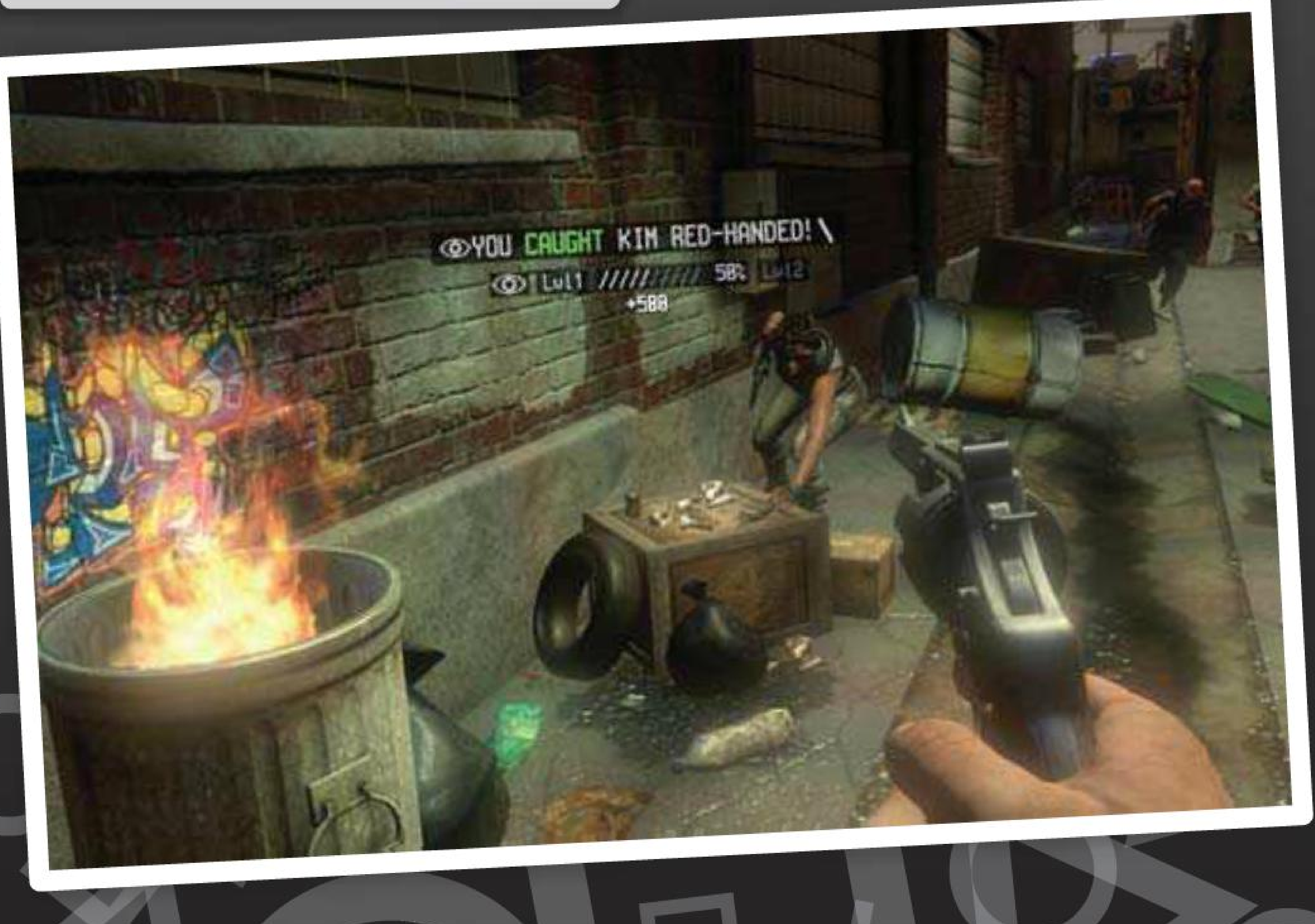
奖杯说明：由于游戏中的市民和敌人在外貌上完全没有不同，只有拿枪和不拿枪的区别，再就是准星对着市民时呈绿色，对着敌人时呈红色。市民会逃跑，也可能蹲着、站着，非常碍事。不过好在“整个故事模式不杀市民”这个要求是按章节计算的，没杀死市民的章节加起来刚好是一个完整的周目就行了。没有章节的市民有：第一章、第四章、第五章、第九章、第十一章和第十二章，这些章节虽然没有市民，但一定要打过。建议打一周目的时候就特别注意不要打死人质，如果觉得在某些章节可能失手打死过市民，就把它们记下来，下一周目时再打这些章节时就更加谨慎，不确定是敌人前一定不要开枪。只要注意的话，走两遍肯定能拿下这个杯。

Do you feel lucky, punk?
金杯

取得条件：以困难难度完成游戏。

奖杯说明：困难难度最好不要在第一遍打，因为很多好武器还没出来，打起来可能会吃亏。在此难度下，死得快倒不至于，就是经常死得突然，因此清扫全部敌人再往前推进是关键，而且尽量走有掩体的地方，几个固定的联合突进场景需要一定的耐心。当然，如果就使用“无敌 BUG”的话，基本就没有难度了。

Rio Bravo
银杯



取得条件：用左轮枪干掉一百名敌人。
奖杯说明：Ben McCall 用左轮是最拿手的，可以尽量在他的流程中使用，杀敌数多周目可累计。

Driving lessons
铜杯

取得条件：用车辆撞死十个敌人
奖杯说明：第四章是完成这个奖杯的重要章节，在本章一开始就有将近十个人给你撞，由于主线要走三遍，因此完成此杯不成问题。

Brain Surgery
银杯

取得条件：爆头杀死五十名敌人
奖杯说明：可以多周目累计，平时如果觉得不太好瞄准，可以稍微走近点再发动专注模式来打，另外，敌人躲在掩体后时往往会把头给露出来，看准了再开枪。

Gunslinger
铜杯

取得条件：以双枪的射击方式杀死二十名敌人
奖杯说明：双枪不太好瞄准，配合专注模式会事半功倍，可以让 Ben McCall 用双左轮来打。

Texas Ranger
铜杯

取得条件：肉搏战中击倒二十名敌人
奖杯说明：这里所说的肉搏战是指在某些室内场景与敌人进行的“拳头对决”，而不是在枪战时使用近身攻击。由于多周目可累计，因此可以多周目自然达成。

Time is on my side
银杯

取得条件：在专注模式下杀死五十名敌人
奖杯说明：尽量在人多时发动专注模式，一次可以打死五六个。

Drive-by
铜杯

取得条件：坐在移动的车辆上时，打死五十名敌人
奖杯说明：在有把握的情况下，后面有车辆追来时尽量瞄准车窗的位置，这样可以先把敌人打死，而不是直接打爆车辆。第六章的驱车战是这个奖杯的主要积累点，要抓住机会多杀敌。另外，在某些有驱车战的其他章节打在线合作时，可以在上车时赶紧去抢后排的座位，让跑得慢的倒霉鬼去开车，自己就可以多杀敌了。

Move! Moving!
铜杯

取得条件：在使用联合突进技巧时杀死三十名敌人
奖杯说明：所谓联合突进就是在某些被敌人重火力封锁的固定地点，队友会要求玩家按照发光身影的提示路线进行移动，并最终从距离十分靠近的有利地点干掉敌人。一般来说，按照路线移动后，目标地点附近就有许多敌人给你杀，三周目下来这个数字可以自然累计。需要注意的是，每次玩家往前移动一段距离后，都要稍微等待一下，等队友大喊要你继续前进时再往前跑，高难度下必须这么做，否则会被敌人打成马蜂窝。

Heat
铜杯

取得条件：摧毁二十辆轿车
奖杯说明：游戏中大部分的车可以打爆，只要是可以打爆的车多打几枪就会爆炸，打不爆的车怎么打也炸不了。在经过某些停车场的时候可以一次打个痛快。

High Noon
铜杯

取得条件：在中午十二点至十二点过五分之间杀死五名敌人
奖杯说明：前作也有类似的奖杯，这里的时间是指 PS3 主机的时间，建议在十二点差五分时进入游戏，选好章节，走到敌人集中的地方就按暂停等着，过十二点后就连续射杀，三个人就够了。值得注意的是，这里所说的是中午而不是午夜，而且序章中的杀敌数是不算的，如果你不是经常在中午玩游戏，可以自己去系统里调整一下 PS3 的时间，完成后再调回来。

Chain reaction
铜杯

取得条件：以引爆轿车的方式炸死二十名在周围的敌人
奖杯说明：注意观察敌情，发现前方有许多敌人，周围又有不少车的时候就不用犹豫了，整个流程中这样的场景有很多处，最快在一周目就能搞定。

F.R.A.G.S
铜杯

取得条件：用手雷炸死十名敌人
奖杯说明：除了困难难度外，其他难度捡到手雷的几率都比较低，不过第十二章最终地点有个武器补给点，那里手雷比较多，可以送敌人“手雷雨”，再加上平时所积累的，解锁此奖杯不是问题。

SloMo
铜杯

取得条件：在一次专注模式中打死四名敌人
奖杯说明：在敌人数量多于四人时发动专注模式，然后迅速一枪一个，只要别被队友抢了就行。

Tomb Raider
银杯

取得条件：在三分钟内通过墓地区域
奖杯说明：墓地区域在第十三章，一进入墓地区域就会开始计时，建议在简单难度过这个地方，拿着枪拼命往前跑，遇到迎面撞上的敌人就迅速解决再继续跑，受伤扛不住了就找个掩体蹲着等恢复，然后继续跑，如果中途挂掉了话会回到上一个存盘点，整体用时也会回到刚到达这个存盘点时的状态。倘若开启了无敌，就直接跑完这个区域好了。只要耗时满足要求，离开墓地区域后奖杯会立刻解锁。

Guns. Lots of guns.
铜杯

取得条件：完用十种不同的武器至少各杀死一名敌人
奖杯说明：一部分新枪的解锁来自于游戏进程的推进，还有一部分则是凭借等级的提升。做支线任务或拾取秘密道具都会积累经验值，进而提升等级。新枪出了就拿起来用用，熟悉特性的同时还能解这个奖杯。

Peeper
铜杯

取得条件：在 Disco 章节，盯着舞女看至少三十秒
奖杯说明：Disco 章节在第八章，进入热闹的舞厅后立刻上二楼，进入 VIP 区域后，会有敌人过来揍你，将其揍扁后不要去目标大门口，随便选一个正在跳钢管舞的舞女，把视角对准她，一直看到奖杯解锁就行了。在之前的某个章节也有舞女可以看，不过奖杯限定是这一章，章节不对的话看上几个小时也没用。

Berserker
铜杯

取得条件：在受重伤时连杀三名敌人
奖杯说明：当屏幕被鲜血覆盖时，就证明主角已经收到重伤，最好的解锁方法是提前蓄满专注模式的气槽，然后出去给敌人打，等屏幕中央出现要你找掩体的字幕提示时，立刻发动专注模式并打死三人即可，最好是一枪一个，或者尽量不放空枪，注意发动前确认在场的敌人超过三个人。

Dental Plan
铜杯

取得条件：用近身攻击杀死十名敌人
奖杯说明：这次要求使用近身攻击了，在持有武器的情况下按下 R3 键角色就会使用近身攻击，累计杀死十人解锁。

Did you see that?
铜杯

取得条件：击落五架直升机
奖杯说明：这个奖杯是故事模式限定的，一个周目可以打四架，三个周目下来可以自然达成。

Bad guy
铜杯

取得条件：在 Gang Bang 任务中杀死四十名敌人
奖杯说明：只有在第二章才能解锁的奖杯，每个周目来到第二章时不要放过每个敌人就行了。

Protect and serve
铜杯

取得条件：经过市场地带时不误杀任何市民
奖杯说明：市场地带在第十四章，追着目标人物跑的时候会来到这个区域，摊位众多，而且刚进入此区域时是没有敌人的，后来敌人才突然出现。考虑到市民较多，还跑来跑去，因此推荐用手枪点射，霰弹、微冲、步枪先收起来，看清楚再打，奖杯会在离开此区域后解开。

Alamo!
铜杯

取得条件: 用团队突入闯进十个房间

奖杯说明: 故事模式中,有很多房间都是强制使用团队突入的,远不止十个,因此完全不必担心。

None of their business.
铜杯

取得条件: 顺利完成两个支线任务

奖杯说明: 因为本作的三位主人公来自不同的组织,再加上本身纪律性和价值观的不同,做只属于自己的任务时都不能被同伴看到,否则就会被认定为任务失败,除非重新开始本章才能再接到相应任务。主人公不同,任务也不同,每个人任务居然还有一定的随机性,不过出现的章节是固定的。当玩家控制的角色到达相应章节的相应地点后,会提前接到短信或电话通知,接着还是顺着主线走,来到目标区域后,背景音乐就会自动改变,画面也会褪色,有一个手机图标的地方就是支线任务的位置。做支线时最好能先把同伴引到其他房间去,如果无奈要在一个房间内,就趁他们背对自己的时候。

Highway Patrol
铜杯

取得条件: 驾驶任何交通工具达二十英里

奖杯说明: 驾驶车辆的地方不算少,这个奖杯可多周目累计,一般在二周目内就可以搞定。

Dirty cop
铜杯

取得条件: 成功捡起十五个秘密道具

奖杯说明: 与做主线的道理相同,捡秘密道具的时候也不能被同伴看到,三个角色道具的位置都不一样,但同一个角色的秘密道具每章位置是固定的。在玩家接近秘密道具到一定距离时,就会有"眼睛图标"的提示,秘密道具需要自己寻找,不过由于游戏的行进道路比较固定,因此只要把岔路和可以进去的房间都走一趟基本就能找到绝大部分。不同章节的秘密道具数量不一,十五个道具完成四、五个章节就能收集到。

Magpie
铜杯

取得条件: 收集任意一个章节的秘密道具达到 75%,并且不能被同伴抓到

奖杯说明: 作为收集型的奖杯,这个要求实在是太简单了,稍微注意一下就行了,任意角色在任意章节达到这个指标就行。

Raining Bullets
铜杯

取得条件: 在 Ghost Town 章节发射一千发子弹

奖杯说明: 在第九章,每个角色在章节初期都会得到单独练习枪法的机会,但使用的武器不太一样,如果你使用的角色可以用机枪,就站在窗口放空枪,子弹用完了会在屋里拿,打足一千发再继续。

Armorer
铜杯

取得条件: 在故事模式中解锁十把新武器

奖杯说明: 在"Guns. Lots of guns."的奖杯中已经提到,具体的信息可以参考下一个奖杯。

Level 21
铜杯

取得条件: 在故事模式中解锁全部武器

奖杯说明: 解锁全部武器要满足两个条件:通关与升到满级。满级为二十一级,通过完成支线与收集秘密道具积累经验值,每完成一个支线一千点经验,每拾取一个秘密道具二百五十点经验。每个人物的经验值与等级是分开的,但解锁的武器却是共通的,而且有一个人达到二十一级就满足条件了。因此秘密道具就算漏掉几个完全没关系,要确保支线任务全部完成,推荐在 Kim Evans 或 Eddie Guerra 的周目内加把劲。本人在打 Kim Evans 周目时总共漏掉了近十个秘密道具,但支线全部完成,还是在最后一章前就成功升至二十一级。由此看来收集压力并不大,在一位角色的周目内尽全力寻找就行了,一旦达成目标,基本就可以视收集与支线如粪土了。

Nail'd It!
铜杯

取得条件: 在 Plantation 章节中不要让车辆受到太多伤害

奖杯说明: 第一章中达成的奖杯,开车的时候尽量不要撞到其他车,如果被攻击了就左右摇晃躲子弹,只要过了相应路段就会弹出奖杯。倘若挡风玻璃已经全部被打破了,那么就赶紧读取上一存盘点吧。

Bullet dodger
铜杯

取得条件: 在 Disco 章节的驱车战中不要被火箭筒打中

奖杯说明: 这个奖杯稍微有点麻烦,因为奖杯解锁时间是章节结束,所以在驱车过程中要是发现被打中了,就赶紧读取上一存盘点,不然就要重新打这一章。火箭弹来自两个地方,一个是天上的直升机,一个是驱车后段前方的车(有红外线瞄准),驱车战开始后,先左右左右的大幅度躲避子弹,直升机出现后保持在最左端,等飞机第一次飞过之后再走最右边。由于车辆的火箭弹提前量算得很准,而且火箭弹判定很大,推荐使用这样的方法躲避。前方车辆的红外线一出现,立刻全力刹车甚至可以将车完全停下来,然后再往前追,如果准星再出现就采用相同伎俩,如此一来就能混过去。

Little Bighorn
铜杯

取得条件: 在多人模式中至少取胜一盘

奖杯说明: 在线奖杯,多人模式中才能达成,无所谓选择警察还是歹徒,也无所谓地图与竞技模式,只要最后的结果是自己或自己这一队胜利就行。

Been there, done that
银杯

取得条件: 在所有多人模式地图中都玩过一整局

奖杯说明: 在线奖杯,多人模式中才能达成,无所谓选择警察、歹徒、竞技模式,多人模式一共就四张地图,而且还是顺着来的,也就是说你进房间的时候玩的是哪一张,那么只要你不退房,接下来的三场就一定是其他三张图,一口气打完是最方便的,推荐"Team Deathmatch"模式。还有一个方法是自己建私人房间,将时间什么的都调到最短,自己选择没打过的地图,一直站到比赛结束。

Interagency Task Force
铜杯

取得条件: 合作模式中与其他两名玩家完成一个完整的章节

奖杯说明: 在线奖杯,必须凑齐三名玩家后再开始,随便哪一章都可以,但中途不能有人退出,奖杯会在章节末尾计算成绩的地方解开。每章开始前都有整理装备的区域,此时只要按下 START 键再选择第一项"Public Cooperative Game",就相当于建立了一个公开的合作房间(若选择第二项就是创建私人房间,其他玩家只能在收到你的邀请后才能加入),之后要做的就是等待其他玩家加入,其间还可以调出菜单邀请好友。根据本人的观察,由于大部分玩家比较喜欢使用两名男性角色,因此如果你想要玩家更快地加入进来,就尽量选择 Kim 来开始游戏。

Deadly Ballet
铜杯

取得条件: 在三人合作模式中,在一次团队突入中让每个人都至少杀死一名敌人

奖杯说明: 在线奖杯,奖杯的条件说起来比较拗口,不过很好理解,首先要求必须是三人进行合作模式,然后在同一次团队突入中,每个人都至少要杀死一名敌人。这个奖杯对同伴的积极性有要求,因为每次突入一般两个人站门口就会开始,万一第三个人不积极或者有谁把人全杀光了就不行了。推荐的办法是,到达团队突入的地点后,自己不要去门口,让其他两个玩家去,等突入倒数一开始就冲到门口,门一打开就赶紧打死一人,然后就看戏好了。一般来说,如果进门的时候还有其他玩家也不肯去门口站着,那就证明这奖杯八成有戏。

Spy vs. Spy
铜杯

取得条件: 合作模式中,抓住其他玩家捡秘密道具共十次

奖杯说明: 在线奖杯,强烈推荐玩合作模式的时候反复第二、三两章,这两章可谓是"什么都有,什么都集中",所有合作模式相关的奖杯都可以在这两章达成,而且秘密道具非常集中。故事模式中自己三遍流程走下来,相信对每个角色的秘密道具位置多少有一些印象,开始合作模式后,到达道具集中的地方就盯着其他玩家不要眨眼,一般来说大家都会故意给别人看到,当然也有玩家很坏,如果发现某个人围着一个地方转,什么也不做还老看着你,你可以故意倒退着出门一下再突然进来,抓他个正着。这个奖杯对合作模式的人数没有要求,两人、三人都可以,不过要记住,NPC 不存在捡道具的概念。

Eh...what's up, doc?
铜杯

取得条件: 合作模式中救助受伤队友五次

奖杯说明: 在线奖杯,只有玩家才会受伤,NPC 是不会的。合作模式里很容易出现其他玩家倒地的情况,因为大家都选简单难度,总是冲得很快,然后一不小心就被撂倒了,救五次就行。如果有同伴帮忙刷这个奖杯,可以随便找个冒火的地方,两个人换着被烧躺下,很容易。

文 铃 编 胜负师 美编 一刀

老卡面对的黑暗虚空 值崩带来的奖杯神作

黑暗虚空		Capcom	动作射击
PS3	Dark Void		美版
	2010年1月19日	1人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上

奖杯总数	48	铜杯	35	银杯	10	金杯	2	白金	1	奖杯难度	D

两年前曾备受瞩目的《黑暗虚空》发售后让所有人目瞪口呆，总的来说就是一个“失望”，老卡的外包策略就此蒙上阴影，而且接下来的外包作品中也不乏失败的例子。对于奖杯迷们来说，本作给人的感觉也只是喜忧参半，喜是因为白金的难度不高，耗时也不长，而且因为值崩的关系，你可能只需要几十块钱就能搞到一张；忧是因为本作各种各样的BUG，这其中还包括奖杯迷闻之色变的奖杯BUG，它们会让PS3死机，会让奖杯无法弹出，不过上述状况并不一定会发生在你身上，本人会尽力将注意事项列出，接下来就看运气了，奖杯迷们勇敢向前冲吧！玩了保证效率，节约时间，请各位直接以最高难度“HARDCORE”开始游戏，专心通关和收集，剩下的奖杯可通过选关卡来补完。

Dark Void 100% Complete
白金

取得条件： 获得除此之外的所有奖杯

Village Attack
铜杯

取得条件： 剧情奖杯

Prologue
铜杯

取得条件： 剧情奖杯

Into the Void
铜杯

取得条件： 剧情奖杯

Crash Site
铜杯

取得条件： 剧情奖杯

Prophesied One
铜杯

取得条件： 剧情奖杯

The Village
铜杯

取得条件： 剧情奖杯

The Survivors
铜杯

取得条件： 剧情奖杯

Spare Parts
铜杯

取得条件： 剧情奖杯

Prison Escape
铜杯

取得条件： 剧情奖杯

Breaking Camp
银杯

取得条件： 剧情奖杯

Defending the Ark
铜杯

取得条件： 剧情奖杯

The Collector
铜杯

取得条件： 剧情奖杯

The Revolt
铜杯

取得条件： 剧情奖杯

Tower of Return
铜杯

取得条件： 剧情奖杯

Now Serving Justice
金杯

取得条件： 完成游戏

奖杯说明： 为保证本奖杯的取得，在将游戏通关一次之前，千万不要以选关的方式去重新打某些关卡，而是应该选择继续游戏，顺着当前的进度往下打，通关后便会自动获得。另外，游戏的各种纠结设定，有时明明是打到下一关才退出游戏的，选择回到游戏后竟然会回到上一关后期的某个存档点，这时请不要担心，只要你是选择的“回到游戏”，就不会有问题。

Ultimate Bad Ass
金杯

取得条件： 完以“HARDCORE”难度完成游戏

奖杯说明： 第一次开始游戏前，直接进入选项中把难度调成“HARDCORE”，接着在拿到这个奖杯前千万不要更改难度，如果执意要第二遍再打这个难度（强烈反对这么做），那么切记要重新开始新游戏，选择关卡一关关的打系统是不认的。

Dear Diary
铜杯

取得条件： 捡到一个收集品

Bookworm
银杯

取得条件： 找到所有的收集品。

奖杯说明： 本作共有五十七个收集品，每次捡到后系统会单独储存，此后即使不小心挂掉也不用再捡。收集品散布在每关的各个角落，会有节奏地发光，具体位置请见后文的收集指南部分。

Tesla's Apprentice
铜杯

取得条件： 第一次升级武器

奖杯说明： 对武器进行升级的渠道有两个，一个是每关开头的装备整理时间，选择目标武器后按下START键进入升级选项，而“SWAP”选择则是将当前武器切换为其他已获得的武器。另一个则是关卡中放在固定位置的武器升级箱，使用方法与关卡开头的装备整理基本相同。升级武器需要消耗能量球，能量球可以通过杀敌和靠近某些事先就放置在场景中的能量球来获得，其中后者不可重复获得，捡到一次后就没有了。

Grease Monkey
银杯

取得条件： 将所有武器、装备升至满级

奖杯说明： 需要升级的武器总共有六种（随流程逐步出现），装备只有飞行器一种，每种武器装备都有三级，合计消耗的能量球数量是巨大的，推荐在游戏通关后，先把除这个奖杯与白金之外的奖杯全部拿到，接着就以最低难度反复刷“PRISON ESCAPE” 与“BREAKING CAMP”这连着的两关，因为它们基本都是干脆直接的战斗，且敌人数量相对较多，也没有类似护卫或长距离飞行这样的任务，高效地杀死每一个敌人不要放过。另外，“BREAKING CAMP”关卡中需要前去拿特殊武器时，可以先不要过去拿，一直在中央杀到敌人停止出现为止，那样能收获大量能量球。拿这个奖杯需要注意的是，收集到的能量球只有在过关之后才会结算，如果你选择重开始本关，之前获得的能量球就不算了，

而且，由于本作不时会造成 PS3 死机，这就需要玩家合理协调刷能量球与过关储存之间的关系，只有这样才能减少死机后造成的损失。

Pack Rat
银杯

取得条件： 获得三万点能量球

奖杯说明： 全武器升级需要二十万左右的能量球，三万这个数字很好达成。

Grand Theft...UFO?
铜杯

取得条件： 抢夺二十艘飞碟

奖杯说明： 在空中飞行时，与飞碟接近后，它们头上就会出现按键提示，此时立刻按下○键就能跳到飞碟上，然后就要一边躲避飞碟的激光炮一边拉起它的引擎盖，QTE 成功后就能成功抢过来，建议在打故事模式时就拿到这个奖杯。

Demolition Derby
银杯

取得条件： 与其他飞碟擦撞十次

奖杯说明： 这奖杯有些麻烦，需要一定的耐心，在“BREAKING CAMP”关卡，进入第二部分的战斗后，玩家需要回头去悬崖上的某个房间里拿一把武器，这时中央区域中有大量的敌人，也是整个流程中空中敌人最集中的地方了。先抢一艘飞碟过来，然后刻意地去撞敌人的飞碟，灵活使用 360 度旋转，撞十次后奖杯会立刻解开。

Blind Luck
银杯

取得条件： 用盲射杀死过每种敌人

奖杯说明： 盲射就是在掩体后直接开枪不瞄准的射击技巧，需要用这个技巧打死全部八种敌人各一次，除了颜色与体型上的不同，基本没有办法来区分这些敌人，这就需要玩家仔细观察，只要觉得自己遇到一种新的敌人就赶紧用盲射打死。这里推荐一个盲射的技巧，可以先瞄准但不开枪，把准星找好，然后松开瞄准按射击键，子弹就会准确地打到刚才瞄准的位置。虽然在战斗中无法直接查看敌人的种类与名字，但在此还是将它们的种类名与首次出现的关卡罗列一下，正常情况下奖杯会在“THE REVOLT”中用盲射杀死第一个“GOLD SERGEANT”后解开，万一漏掉的话，玩家可以凭借自己的印象配合下表来补完。值得一提的是，长得像 BOSS 的几种大型机器人不在此奖杯的要求中。

关卡	敌人
CRASH SITE	BLUE PAWN、BLUE SERGEANT
SPARE PARTS	RED PAWN
THE SURVIVORS	WHITE PAWN、RED SERGEANT
PROPHESEID ONE	SILVER PAWN、WHITE SERGEANT
THE REVOLT	GOLD SERGEANT

The Big Bang
银杯

取得条件： 用手雷炸死一个会飞的大型机器人 Knight

奖杯说明： VILLAGE ATTACK 关卡刚开始会第一次遇到它，推荐将它打到冒出蓝色火焰之后再送出一个手雷解决，方便快捷。

Captain of the Ship
铜杯

取得条件： 在自己的飞船着火的情况下击落十艘飞碟

奖杯说明： 在“DEFENDING THE ARK”关卡，一开始玩家就会驾驶一架飞机，趁敌人还没出现赶紧擦着墙壁走，把自己弄着火，然后赶紧去打飞碟，击落第十艘后会马上解开。推荐在通关后选择最低难度来这一关完成。

Forgot My Tow Cable
铜杯

取得条件： 从大型机器人 Archon 的身下飞过

奖杯说明： 在“BREAKING CAMP”这关刷钱的时候顺便解开，看准方向从其中一只的身下钻过去就行了，只要飞过去就算。

Fireworks
铜杯

取得条件： 让手雷在空中爆炸并累计炸死十个敌人

奖杯说明： 扔手雷的时候先在手里捏一下再松开，就能保证手雷在空中爆炸，由于本作中手雷威力不俗，因此只要时间把握得好，这个奖杯就没有难度。在“CRASH SITE”这关刚捡到手雷的时候需要把前方的门炸开，接着就会出现好几名敌人，如果通关后还没解开，可以来这里刷。

Get Your Feet Wet
铜杯

取得条件： 掉进水里

奖杯说明： 在“INTO THE VOID”关卡，来到中央的开阔区域后，直接往水里飞，跌进水里挂掉了之后，奖杯就会解开。

99 Red Balloons
铜杯

取得条件： 在敌人处于失重状态时杀死十个敌人

奖杯说明： 在“PRISON ESCAPE”关卡，流程中会强制玩家捡起一把让物体变成失重状态的枪，中枪的敌人会处于悬空状态一段时间，此时只要立刻将空中的敌人打死，累计十个就能解开奖杯。

Cliffhanger Killer
铜杯

取得条件： 在“VERITICAL COVER”模式下杀死五十名敌人

奖杯说明： 所谓的“VERITICAL COVER”模式就是视角变成从上往下或从下往上进行的那种战斗状态，在这个状态下打死五十人就行了，流程中这种战斗模式占的分量不算少，只要多杀敌在通关前就能解开。

Death from Above
铜杯

取得条件： 以悬空状态杀死五十人

奖杯说明： 所谓悬空状态就是那种用飞行器双脚离地，但又不是按△键进入完全飞行的状态。最直观的说法就是角色必须头朝上，通过飞行器的喷气来产生滞空时间。悬空后的移动不太好操控，因此会变得比较难瞄准，需要一定的耐性，平时有机会就应该多使用，实在不行的话可以在通关后，以最低难度在“PROPHESEID ONE”关卡来实现，因为这个关卡在室外，可以飞高一点，在下落过程中慢慢杀敌。

Bird of Prey
铜杯

取得条件： 用飞行器的机枪或导弹杀死二十五名地面敌人

奖杯说明： 这个奖杯必须在飞行状态下完成，一般来说只要飞得离打击目标远一点，然后 360 度转身，按住□键减速，然后用机枪与导弹狂空滥炸就行。“PRISON ESCAPE”关卡初期，主角准备落地前会有大量敌人出现在平台上，或者“PROPHESEID ONE”关卡最终处会有大量敌人从运输船上下来，具体选哪个位置就看大家的喜好了，这个奖杯比上一个要简单不少。

Mark of the Adept
铜杯

取得条件： 在序章中击落五艘飞碟

奖杯说明： 通关后，想必大家的飞行器已经升级满了，此时以最低难度重挑战序章，击败五艘飞碟后获得，速度要快。

Rocket Clothesline
铜杯

取得条件： 关掉飞行器后立刻对一名敌人使用近身攻击

奖杯说明： 以悬空状态飞到一名敌人面前，关掉飞行器后立刻使用近身攻击，最好是能将敌人打死，完成这个动作后奖杯会立刻解开。

Terminal Velocity
铜杯

取得条件： 自由下落十秒钟

奖杯说明： 自由下落的定义是需要关闭飞行器，让主角做自由落体运动，而且不能死亡，推荐在“INTO THE VOID”关卡初期，一来到开阔的场景处就立刻往上飞到顶，然后系统会强制玩家转向往下，这时立刻关闭飞行器进行自由下落，快要接近水面或地面时赶紧使用滞空，奖杯稍后就会解开。这个场景内的绝大多数地方，下落的距离都超过十秒。

The Squishy Center
铜杯

取得条件： 用常规战法杀死大机器人 Archon

奖杯说明： 所谓的常规战法就是先将大机器人的四个脚上的弱点打爆，然后再接近并发动 QTE，成功后奖杯就会解锁。

Cleanup on Aisle Three
铜杯

取得条件： 爆头杀死一百名敌人

奖杯说明： 除了狙击枪之外，其他的枪即使打到头也不会一枪爆头，需要命中多枪才行，只要保证瞄准头部连射就行了。成功爆头后，会有一大坨蓝色的液体爆出来。

Rochambeau, I Go First
铜杯

取得条件: 用近身攻击杀死五十名敌人
奖杯说明: 第一遍通关时可以不用强求,毕竟难度有些高,不过随后刷能量球时就不一样了,在低难度下,几乎每个在地面的敌人都可以冲上去直接用手抡,枪什么的根本就没有必要,累计杀死五十名奖杯会立刻解开。

Blue Light Special
铜杯

取得条件: 一个手雷杀死三名敌人
奖杯说明: 还是"CRASH SITE"刚捡到手雷的地方,那里一起挤出来的敌人超过了三个,除此之外流程中还有不少一堆敌人突然挤出来的地方,熟悉了情况后易如反掌。

Killing Spree
铜杯

取得条件: 一分钟内杀死十名敌人
奖杯说明: 依旧是"CRASH SITE"关卡,第一次遭遇敌人机枪台的时候,立刻杀死沿路的敌人,之后马上夺取机枪台,把目标处的大门打烂,接着这个大门会持续涌出六名以上的敌人,统统用机枪台干掉,如果前面的动作够快,在这里就能解开。要是觉得有困难也不要紧,可以在通关后以最低难度重打这个位置。

Those Aren't Fortune Cookies
铜杯

取得条件: 踩烂十个虫子
奖杯说明: 在游戏的中后期,部分敌人在死亡后会爆出紫色的虫子,此时冲上去使用近身攻击,主角就会把虫子踩烂。爆出虫子的情况纯属随机,一般来说完成故事模式和刷能量球的过程中就能凑齐十个了,如果还是不够,可以去"SPARE PARTS"这关刷,因为这是紫色虫子第一次出现的关卡,有个敌人固定会爆出虫子并有过场动画。

Light up the Sky
银杯

取得条件: 用 ARK 战舰的 AA GUN 击落二十五个目标
奖杯说明: 所谓的 ARK 战舰就是"BREAKING CAMP"关卡中要保护的那个大飞船,用它上面的 AA GUN 炮台击落二十五个目标就好。推荐"DEFENDING THE ARK"这关(最好是低难度),一开始就把飞机扔了直接近 AA GUN,靠近大飞船 AA GUN 的位置就能按○键进入,接着就集中注意力干掉各种目标吧。

Master of Arms
铜杯

取得条件: 用每种武器都至少杀敌一名
奖杯说明: 每拿到一把新枪,就马上打死一名敌人,这样就不会漏掉了。这里所说的武器是指能够升级的武器,打死飞行机器人掉落的两种临时武器不算。

I'm a Rocketman, Baby
铜杯

取得条件: 用飞行器完成一百次 360 度转身
奖杯说明: 360 度得转身具体操作是,先按住 L3,然后同时把左摇杆和右摇杆像下拉。需要完成这个动作一百次,一般来说在打其他奖杯的过程中就能自然获得,如果没有的话就找个一开始就飞行的关卡拼命翻滚就行了。另外,不知道是 BUG 还是游戏有这样的设定,有时候主角在翻滚时会突然胡乱持续转圈,不过好在过一会儿就能恢复正常,这时玩家可以闭上眼睛,不然很有可能被转晕。

The Devastator
银杯

取得条件: 用飞船击落二十五艘飞碟
奖杯说明: 和着火奖杯完全一样的推荐地点,"DEFENDING THE ARK"关卡,一开始玩家就会坐在飞船里,这两个奖杯最好是一起拿到。

Float Like a Butterfly
铜杯

取得条件: 累计十次从敌人的手中挣脱后立刻杀死他们
奖杯说明: 敌人有时候会把主角拎起来,这时需要快速晃动左摇杆逃脱,成功后马上用近身攻击杀死敌人。一般来说,如果玩家以加速跑的方式冲向敌人正面时,有很大几率会被直接拎起来,推荐在通关后以最低难度刷能量球时补完。

全收集品指南

CRASH SITE

1. 在 AVA 的掩护下打倒对面的两名敌人后,从树干上走过去,左边发光的就是。

2. 用机枪台干掉所有敌人后下桥,面对进门方向,左边有个小岔路,地上闪光的就是。

3. 能看到瀑布场景的右下方闪光的东西,旁边还有个子弹补给箱。

4. 第一场从上往下跳的战斗结束后,不要过吊桥,面前有两个石门一样的东西,进去后的地面上。

5. 过桥后左边有武器升级箱,箱子的左边。

6. 再过一个吊桥,进入山洞后在右前方的地上找到。

7. 出山洞后贴着左边走,收集品被一棵树的树根挡住了。

THE VILLAGE

1. 本关开始后贴着左边走,在某个岩石堆的背后。

2. 通往寺庙顶部的路上有个像喷泉一样的东西,下方有三个水缸,从左边绕到后面去捡到。

3. 看到前方那群人后,从离他们最近的左手边的门进去,地上就是。

SPARE PARTS

1. 首次去红色敌人战斗的地方,左边有许多箱子,收集品在最左边的角落里。

2. 利用木板一路往上飞的区域要跟敌人战斗,在放有子弹补给箱的下面一层最左边,可以发现一条看上去不太可能跳过去的路,有颗树长在那里,跳过去走到尽头后捡到。

3. 跳下大洞的时候注意看有个平台上有东西在闪光,收集品就在那里。

4. 第二个大洞比较深,落地后发生剧情,剧情结束后立刻回头绕过飞机残骸并捡到。

5. 当主角捡到某个关键道具后说出"Got a piston"这句话后,左边道路尽头的地上。

6. 主角再次捡到关键道具后会发生被摔到下层的剧情,剧情结束后下方的破船里。

7. 距离本关重点二十米到十米的距离段,中央部分有许多木箱,从它们的左边通过再回头看,收集品就在木箱上。

VILLAGE ATTACK

1. 击败那个飞在空中的大个子后,走过断桥,然后要左转飞向远处一个平台,落地后右前方的火堆旁。

2. 走过武器升级箱后立刻从左边走,走过小树林的左边有个小屋子,收集品在屋内的地上。

3. 往前走下层又有许多敌人,对面着火的屋子的二楼左边里有收集品,一楼是武器升级箱。

4. 往前走不久再次遇敌,注意看正前方的墙上有个洞,收集品就在里面,在捡到收集品前不要左转。

5. 全灭下一个区域的所有敌人后,面对正前方斜坡的方向,去右边的建筑物里找收集品,在第三层屋内的地上。

6. 剧情结束后立刻左转,能看到两个平台,较远的那个平台上放着收集品。

7. 经历过两场战斗后,连续走过两个比较窄的通道,重来后前方的地面上就是,注意观察。

INTO THE VOID

1. 本关开始立刻右转,地上就是。

2. 回到地面后先全灭敌人,然后下坡,从左边第一个门进去,左转走到走,再往左能看到一个弹药补给箱,其右边有个通道,进去后收集品就在地上。

3. 飞碟战后再次回到地面,这里与之前的场景很像,直接下坡走到头,左边的地上放着收集品。

4. 从上往下走的过程中,中央有一层几乎连成了一整圈的平台,收集品就在这里。

5.BOSS 战开始后,往右边看,场地中央有个黄色的大圆环,在那前方一点降落就能找到收集品,旁边还有一个子弹补给箱和尸体。

6. 飞过很远的一段距离,来到

与大批敌人战斗的地方，直接飞到场景正上方的柱子上，第二根上有收集品。

PROPHESEID ONE

1. 本关开始后往前走，捡到新武器的地方的右边的地上就是。

2. 见到敌人的第一个机枪台后，直接飞到左上方的平台上，仔细观察，收集品就在草堆的旁边，可能会被草挡住视线。

3. 下坡战斗后继续往前走，上坡后能看到一个上面有火的柱子，旁边的地上放着收集品，这里也是遇到敌人狙击手的位置。

4. 干掉并排的两个机枪台后，走上斜坡，右前方的地上。

5. 到达幸存者集中的地方，找到右边的炮台，其前方的空地上，收集品的位置靠近相对靠近悬崖边，也就是敌人运输船的方向。

6. 面对这个营地最高的建筑，飞上其左边的一个平台，收集品就在地上。

7. 战斗结束后进入寺庙，直接飞到水池对面来到左边角落，地上就是。

THE SURVIVORS

1. 从关卡初始位置往左前方看，有个远处有个帐篷露出了上半部分，收集品就在这个帐篷里。

2. 站在捡到上一个收集品的位置往右上看，很高的那个断掉的石柱上挂着两个帐篷，，收集品就在其中一个上面。

3. 飞到前方巨大飞船的顶端，收集品就在上面。

4. 落到飞船正下方的石桥上，收集品在桥中央的位置附近。

5. 进入目标建筑后背景音乐会突然停止，此时不要上楼梯，直接走到房间左侧尽头放满武器的桌子前，收集品在地上。

6. 飞到敌人出现后，直接在前方的平台上降落，往前走能看见有个平台把两个铁桥连接起来了，平台的地上。

7. 找到三个幸存者的房间里有个武器升级箱，其背后的地上。

PRISON ESCAPE

1. 这个收集品是游戏中最难找的一个了，从如下图所示的缝隙飞出去，刚完全越过平台后就立刻回头，看正下方有一块位置不怎么宽阔的平台，收集品就在上面。

2. 释放所有人质后，往前走是一个黑乎乎的房间，捡到地上的新枪后先转身，然后看右边角落的地上。

3. 跟大个子队友对话后，跟着他跑，大门打开后可以看见飞船的正上方有紫色的能量球，飞上去，紫色能量球所在位置的两旁有相对矮一级的台阶，某一侧的台阶上。

BREAKING CAMP

1. 本关开始后立刻回头，远处左前方的帐篷门口有张木桌，桌上就是收集品。

2. 正对着大飞船的地方有两个铁架子，离飞船稍近点的上面有木板，站在旁边那个没有木板的铁架上面（稍微矮一点），先面对大飞船站好，然后右转九十度，仔细看远方的架子上有闪亮的东西，那就是收集品。

3. 飞到大飞船顶部，飞船顶部中央有个分界点，站在分界点靠左边的角处往远处下方的山上看（背对战场），可以看到左边下方有两个发光点，一个是门上的灯，旁边就是收集品。

4. 还是站这个位置，这次往右看，还是一个有灯的门旁边，这个收集品的高度相对比上一个收集品要低些。

DEFENDING THE ARK

1. 前方出现两个 AA GUN 之后，左边那个 AA GUN 的前方空地上，在再靠近左边角的方向，需要落地后仔细寻找发光点。

2. 前方出现有三根柱子的建筑后，从靠左边两个的中央飞过去，岩石有好几层，在最高一层的与稍矮一层的连接点附近落地，这层平台有深色的部分和浅色的部分之分，收集品在深色的部分里，需要仔细寻找，需要一定的耐心，找发光的东西。

THE COLLECTOR

1. 本关开始后，面前有许多大柱子，在某个柱子的根部有一艘蓝色的敌人飞船，收集品就在上面，一般来说是在左下方，除非飞过头了。

THE REVOLT

1. 杀光第一个区域的敌人，进入通道，接着来到一个封闭式的房间，这个房间尽头，被防护罩保护住的大门前，可能会被掩体挡住。

2. 从第三个移动平台下来后，要往下跳几层，跳到底层后立刻回头，在右边的小道尽头找到收集品。

3. 乘坐第四个移动平台到达底层，先全灭敌人，然后从左前方整齐叠好的三层箱子跳上右前方的平台，从柱子的右边绕过去，捡到最后一个收集品。

文 胜负师 美编 一刀

闪电马昆再度归来 秘技在手白金我有!

皮克斯的动画经典《汽车总动员》相信大家都不陌生，虽说动画今年才上映第二部，但是《汽车总动员》的游戏系列已推出多款，虽说画面水准与动画原作相比差距比较大，但因为上手容易，基本上都算得上是奖杯神作。本作与之前的几部作品相比，最大的变化就是不再是单纯的赛车游戏，加入了武器道具元素，有专门的战斗赛车模式，另外还有合作、对战等丰富的玩法，有着超越之前作品的多样性，因此在玩家中获得了不错的评价。如果纯从奖杯出发，那还有强力秘技可供使用，难度大幅降低，仅这一点，也值得奖杯迷关注。

汽车总动员2	THQ		竞速
PS3	Cars 2: The Video Game		美版
	2011年6月21日	1人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

奖杯总数	51	铜杯	37	银杯	13	金杯	1	白金	1	奖杯难度	D

●车神速成

第一步是玩 C.H.R.O.M.E. 主线任务模式，可熟悉操作和一些基本技巧。过程中有可能的话注意一下收集和一些数量累积型的奖杯。本作的奖杯中有大量的特殊条件型奖杯，如果可能的话也最好在打主线时同步取得，可节省时间。通过后补完 20 个特工包的收集。接下来开双手柄，去完成对战比赛部分的奖杯。最后就是根据特殊条件，一条一条地进行扫尾工作。根据玩家的上手速度和奖杯规划能力，白金所需时间在 7 至 10 小时之间。本作还有不影响奖杯取得的强力秘技，奖杯全单机就能搞定，绝对的神作啊！（秘籍每次开机进游戏都要重新输入。无限加速槽：721953；全模式全赛道：959595；镭射制导武器：123456）

MASTER AGENT
白金

取得条件: 获得除此之外的所有奖杯

SMASHING
铜杯

取得条件: 一场比赛中破坏 100 个物体

奖杯说明: 最容易实现的是 HUNTER 模式的 Airport Arena 场地,机场地面上摆着大量圆锥形的指示灯,一排顺着撞过去就有几十个。

WORLD'S BEST BACKWARDS DRIVER
铜杯

取得条件: 在一场比赛连续倒着行驶 60 秒以上

奖杯说明: 行驶过程中右摇杆拉一下后就是倒着开,但撞击、使用加速等情况会让倒着行驶的状态解除。找个空旷的地方慢慢开吧。

NOTHING BUT AIR TRICKS
铜杯

取得条件: 在一场比赛中完成 10 个空中特技

奖杯说明: 跳起后右摇杆推前、后、左、右对应 4 种不同特技,任意完成 10 个即可。

SHOCK VALUE
铜杯

取得条件: 在一场比赛中使用 15 次加速

READY, SET, GO!
铜杯

取得条件: 完成一次完美的快速启动

奖杯说明: 竞速类比赛开始时,玩家只要连点 R2 键,气槽就会上涨,在比赛开始的瞬间冲出去。所谓"完美的快速启动"是要让气槽涨到 4 格全满的状态,不过对 R2 键的连点速度有一定要求,如果使用连发手柄就毫无难度,没有的话可以把手柄的 R2 键对着上方,左手固定手柄,右手像按街机按钮那样,更容易加快按键的频率。

HOP-A-LONG
铜杯

取得条件: 在一场比赛中跳跃 20 次

ALL MINE!
铜杯

取得条件: 在一场 ATTACK 模式的比赛中靠摧毁绿色小车获得 30 秒的奖励时间

奖杯说明: 摧毁一辆小车可以获得 1 秒的奖励,一场 ATTACK 灭 30 辆车即可,并不困难。

DANGEROUS CARGO
铜杯

取得条件: 在一场 ATTACK 模式的比赛中摧毁 5 辆运送炸弹的卡车

奖杯说明: 卡车经常会夹杂在蓝色小车中出现,要干掉 5 辆也十分简单。

CAPITOL VIEW
铜杯

取得条件: 到达 Tokyo Arena 场地中摩天大楼的楼顶

奖杯说明: 在任意竞技模式中选东京场地,由四周比较陡峭的跳台加速冲上去起跳就能跳到楼顶了,上面有广告牌,刚好可以挡住不让玩家掉下去。

SURVIVOR
铜杯

取得条件: 在任务一个 SURVIVOR 模式中取得金牌

奖杯说明: 在生存模式中,玩家的能量会不断减少,要靠取得电池或打爆前方的车子来取得能量补充。金牌需要完成 3 圈,在前期的关卡中实现起来难度不大。

DROP THE BOMB
铜杯

取得条件: 在一场 DISRUPTOR 模式的比赛中打落对手手中的干扰器 5 次

奖杯说明: DISRUPTOR 模式需要两个手柄才能玩,有点像抢旗模式,在打落所有目标物后会出现一个钻头形态的干扰器,玩家扛着干扰器冲入对手的本部就能得分。但这里要做的不是这样,而是在取得干扰器之后控制 2P 手柄攻击 1P,把干扰器打落,然后 2P 捡起干扰器,1P 再上前攻击。就这样重复 5 个来回便可取得奖杯。

EYE IN THE SKY
铜杯

取得条件: 在一场 ATTACK 比赛中用 Satellite Quake 干掉 3 辆绿色小车

奖杯说明: 可以在 FREE 模式中选 ATTACK 比赛,场地选东京,然后把武器设成 Satellite Quake,然后狂轰滥炸吧!

POWER SURGE
铜杯

取得条件: 在一场 SURVIVOR 比赛中取得 3 个奖励电池

奖杯说明: 一组电池有 8 个,全部收集后会出现一个个头比较大的奖励电池。电池出现时速度放慢一点就行了,收齐不难。

MAKE THEM QUAKE
银杯

取得条件: 一场比赛中用 Satellite Quake 击中任意对手两次

奖杯说明: 在要用两个手柄的对抗模式中把武器调成 Satellite Quake,轻松搞定。

ROAD RAGE
铜杯

取得条件: 在 HUNTER 模式中用侧面撞击干掉 15 辆绿色小车

奖杯说明: 侧面撞击是右摇杆推左或右,撞到的话对小车是一击死。HUNTER 模式共有 5 波敌人,前 4 波时限 1 分钟,最后 1 波两分钟,总共有 6 分钟时间要撞 15 辆车,时间还比较宽松。

JET SETTER
铜杯

取得条件: 在 Airport Arena 场地跃过飞机的机翼 3 次

奖杯说明: 机场有两架停着的大飞机,利用附近的移动楼梯当跳台,加速再起跳,可以轻松跃过机翼,重复三次即可。

JAM YOUR GEARS
铜杯

取得条件: 在 Italy Arena 场地撞毁 10 个水果摊

ISLAND HOPPER
银杯

取得条件: 到达 Casino Tour 赛道的小岛

奖杯说明: 这个小岛位于起点不远处道路的左边,跳上去即可。因为那里有个特工包要收集,所以还是比较明显的。

BUSHWHACKED!
铜杯

取得条件: 在 Hyde Tour 赛道 6 次跃过花坛

奖杯说明: 花坛位于快要到达终点的位置,有连续两个,左右两侧有一些雕像。我们要做的是正对花坛跳起,并从上方通过,三圈刚好跃过 6 次。还有一种方法是跃过两个之后按 L2 键倒车至第一个花坛正面,可以把被撞掉的花再刷出来,然后再跳跃、再倒车,重复 3 次即可。

LIGHTS OUT
铜杯

取得条件: 在 London Arena 场地撞掉 15 根路灯

奖杯说明: 路灯是比较矮的那种,高的那种是无法破坏的。

SHARE THE SPOTLIGHT
铜杯

取得条件: 在一场比赛中被探照灯照到 3 次

奖杯说明: 这个奖杯不太好理解,具体操作是这样的,选赛车模式的("Oil Rig Run")赛道,在有探照灯的地方走到灯下,故意被探照灯照到,这样远处就会有导弹飞过来。不用管,还是继续故意被照到就行了。

DISRUPTOR DISRUPTOR
铜杯

取得条件: 在 DISRUPTOR 模式摧毁对手的总部

奖杯说明: 其实就是赢得 DISRUPTOR 模式的胜利,双手柄无压力。

TRACTOR TIPPER
铜杯

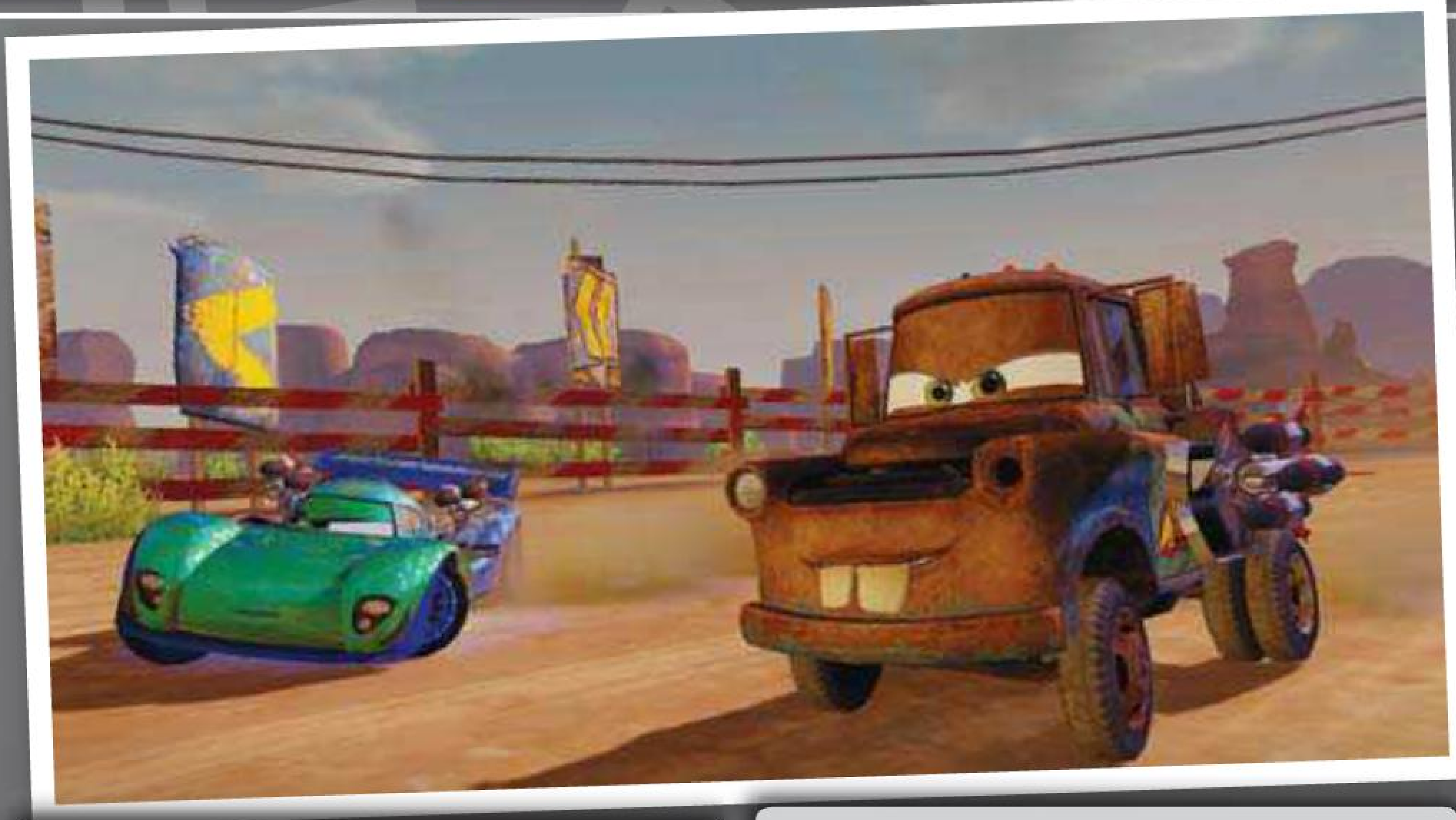
取得条件: 在 Canyon Run、Timberline Sprint 或 Radiator Springs Arena 的一次比赛中戏弄 3 台拖拉机

奖杯说明: 看过《汽车总动员》电影的朋友应该都知道,在像牛一样的拖拉机身后吓唬他们,他们就会来个仰天长啸。在游戏中也是如此,直接撞击不一定有效,从拖拉机身后经过反而更容易成功。

HUDSON HORNET
铜杯

取得条件: 在漂移地带上连续漂移 6 秒钟

奖杯说明: 漂移地带就是地面上淡蓝色



的连续箭头标记区域，用正常的方法连续漂移 6 秒还是比较难实现的，但有取巧的方法。在漂移地带上慢速行驶，可松开油门，然后推左摇杆的左方向 + 圈○键，在○键不放开的情况下立即推左摇杆的右方向，这样车子就会以很慢的速度直线行驶，但却依然算是在漂移，快要停下来时轻轻点一下油门就行了。多调整几次，6 秒不在话下。

TOKYO VANDAL
铜杯

取得条件：在一次东京赛道的比赛中撞毁 17 块指示牌

奖杯说明：东京赛道不止一条，推荐 Vista Run 赛道，在比赛开始后不久，会到达一个左右分岔的高速路口，两边都悬挂着两块蓝色的指示牌，撞掉，倒车，再撞，等几秒后指示牌又会刷出来，重复操作，直到凑够 17 块。

RUNWAY PANCAKE
铜杯

取得条件：在 Runway Tour 赛道被降落的飞机撞到 3 次

奖杯说明：到达飞机跑道时故意停下来，迎着降落的飞机撞过去，重复 3 次即可。

TRICK MASTER
铜杯

取得条件：一次跳跃完成 5 个特技

奖杯说明：原本以为这是个很麻烦的奖杯，没想到 2 秒种就能解决。不需要找很高的跳台，在一般的跳台跳起，然后推住右摇杆的右方向，转两圈半以上就算完成 5 个特技了。

BASH 'N' CRASH
铜杯

取得条件：侧面撞击 100 辆车

奖杯说明：侧面撞击的操作是右摇杆推左或右。可以和干掉 50 个对手的奖杯一起刷，在对战模式开 2P 手柄，停着撞就行了，撞两次就能干掉一个对手。

BULLDOZER IN A CHINA SHOP
铜杯

取得条件：累计破坏 500 件物品

奖杯说明：不必在意，游戏中可自然取得。

TAILGATER
铜杯

取得条件：尾随状态累计达 5 分钟

奖杯说明：又是一个条件含糊的奖杯，我自己花了不少力气查询和求证。所谓尾随状态是指在其他车辆身后较近的位置行驶，画面右下角会显示 Drafting，但前方车辆必须是在一定速度下行驶，速度太慢则不算尾随。由于奖杯迷玩本作大都会用无限加速，所以一路领先之下很少会出现尾随状态，因此只能集中刷了。方法是这样，选 RACE 模式，双手柄，赛道选弯道少、开阔一点的就行。2P 贴墙，1P 从正后方撞击，推着 2P 往前走，一开始因为速度不够，不算尾随状态，但速度上去了，就会看到加速槽一直在上涨，右下角也会出现 Drafting 字样。到弯道时就调整一下 2P 的位置，1P 再继续从后边推。反复操作，直至奖杯跳出。

IN YOUR FACE
银杯

取得条件：倒着行驶累计达到 15 分钟

奖杯说明：倒着行驶是右摇杆拉一下后方向，平常没事时可以多用用，像 HUNTER 比赛已经获得金牌了就倒着开把时间耗完，以尽量多累积一些倒着开的时间，这样就不用最后再去刷了。

STUNT DRIVER
铜杯

取得条件：累计完成 150 个特技

TURBO CHARGED
铜杯

取得条件：累计使用加速 250 次

EAT MY DUST
铜杯

取得条件：完美快速启动累计达到 40 次

奖杯说明：连按 R2 键把加速槽按到 4 格全满，用连发手柄最舒服，实在不行只能硬按了。

AGENT - FOURTH CLASS
铜杯

取得条件：解锁 10 个勋章

奖杯说明：勋章的取得条件其实就是奖杯的条件。

AGENT - THIRD CLASS
铜杯

取得条件：解锁 20 个勋章

AGENT - SECOND CLASS
银杯

取得条件：解锁 30 个勋章

AGENT - FIRST CLASS
银杯

取得条件：解锁 40 个勋章

LEADER OF THE TRACK
金杯

取得条件：C.H.R.O.M.E. 中所有 HUNTER 任务都获得金牌

奖杯说明：调无限加速的话，可以多用防护罩撞毁其他车辆，这样就不用老是去捡武器了。能打出几个连击的话金牌不成问题。

LOCK 'N' LOAD
铜杯

取得条件：取得并使用过游戏中所有的武器

奖杯说明：全武器总共 10 种，Missile、Troika Missiles、Machine Gun、Skate Jack、Drop Mine、Impact Mine、Oil Slick、Leech、Satellite Quake、Satellite Blitz。游戏通关时如果运气不好，还没有获得过全武器，可以打 FREE 模式中的 BATTLE RACE，赛道推荐 Timberline Sprint，所有武器都有特定取得机会，例如排位靠前就会拿到地雷类的，火拼中就拿到大范围攻击类的，追赶中就拿到飞弹类的。通过加问号道具随机取得武器，总有机会的拿全的。

LICENSE EXPIRED!
铜杯

取得条件：在 ATTACK 比赛中累计摧毁 250 辆绿色小车

DEAD EYE
铜杯

取得条件：在 SURVIVOR 模式中用任意武器 25 次命中追逐车辆

SPECIAL DELIVERY
铜杯

取得条件：在 DISRUPTOR 模式中成功运送干扰器 35 次

奖杯说明：比赛制设成 5 分钟，场地选机场，武器选 Satellite Quake。2P 玩家不用动，1P 连续赢 7 局就可以了。

DISRUPTOR INTERRUPTER
铜杯

取得条件：在 DISRUPTOR 模式中打落对手手中的干扰器 30 次

奖杯说明：之前已经说过方法了，就是 1P 和 2P 互相击落，累计 30 次即可。

ROAD TRIP
铜杯

取得条件：累计行驶 250 公里

奖杯说明：可自然累积，不必在意。

BUMPER CAR
铜杯

取得条件：在 ARENA 模式中累计击倒 50 个对手

奖杯说明：双手柄战术，击倒方法用侧面撞击，把 100 次侧撞的奖杯一起刷了。

INTERNATIONAL CAR OF MYSTERY
铜杯

取得条件：C.H.R.O.M.E. 的所有任务至少获得铜杯

奖杯说明：太简单了！不过注意 HUNTER 任务要全金，还有一个生存任务要得金牌，其他的随便。

FREQUENT FLYER
铜杯

取得条件：腾空时间累计超过 20 分钟

奖杯说明：没事多跳跳，流程过半时就凑够 20 分钟了。

MASTER TRACKER
金杯

取得条件：取得全部 20 个特工包

奖杯说明：游戏中惟一的收集要素，在所有赛道和竞技场地中都各有一个。特工包的位置有些比较明显，有些则需要一定的技巧才能拿到。如果在主线任务中没有拿全，可以在 FREE 模式中补完，拿到后可直接退出比赛。具体请参看光盘中的影像收集指南。

文 copyL　编 胜负师　美编 一刀

贱企鹅小分队的奖杯行动

看过动画电影《马达加斯加》的朋友一定会对里面的四只贱企鹅印象深刻。事实上,这群装可爱的活宝不光活跌在大银幕上,还有以它们为主角的 TV 版动画。本作同样是以这支企鹅小分队为操作对象,玩家需要通过不断切换角色,利用它们各自不同的能力进行解谜。游戏难度不高,甚至没有 BOSS 战。趣味性方面还不错,就是画面实在寒碜了点儿,这也是 THQ 的动漫电影改编游戏的通病。好在本作的白金只需6至8小时,20 关每关只要十来分钟,注意一下少量的收集,最后买齐小游戏,把 3 个小游戏的奖杯都拿了就白金了,可以说是十足的奖杯神作。

马达加斯加企鹅	THQ		平台动作
PS3	The Penguins of Madagascar: Dr. Blowhole		欧版
	2011年9月6日	1人	49.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄:全年龄

奖杯总数	33	铜杯	21	银杯	5	金杯	6	白金	1	奖杯难度	E

The Penguins of Madagascar 100% complete
白金

取得条件: 获得除此之外的所有奖杯

Mango Mania
铜杯

取得条件: 完成第 1 关教学关

Party Favor Hunt
铜杯

取得条件: 完成第 2 关

奖杯说明: 蓝色企鹅习得□键带队,按紧 × 键飞行。

Throne Piece Pursuit
铜杯

取得条件: 完成第 3 关

奖杯说明: 第 3 关红色习得□键扔东西,黄色习得□键钻洞和爬梯。

Party Planner
铜杯

取得条件: 完成第 4 关

奖杯说明: 第 4 关蓝色习得□键带队后 R1 可以排出各种阵型,排一字型可推大箱子。红色习得△键扔炸弹破石,黄色习得△键吸引鸟,绿色习得△键在垃圾堆里找东西。

Guest Quest
铜杯

取得条件: 完成第 5 关,

奖杯说明: 第 5 关绿色习得□键修理。本作容易漏第 3 只蓝变色龙,在拿第 3 个熊公仔处,右上角木凳旁,下面就是出口。

Monkey Business
铜杯

取得条件: 完成第 6 关

奖杯说明: 第 6 关蓝色习得△键搭罗汉,之后在有横杆的位置按○键过河。

Burt's Beacon
铜杯

取得条件: 完成第 7 关

奖杯说明: 这关有很多需要叠罗汉的地方,借大象鼻子过去和开高处的机关。第 1 只绿变色龙容易漏,就在大象初始的位置,大象走后就能看到。

Chameleon Catch
铜杯

取得条件: 完成第 8 关

奖杯说明: 这关开始要动点脑子了,需要活用每人的能力。其中两处要靠黄色吸引鸟站位。

Rescue Roger
铜杯

取得条件: 完成第 9 关

奖杯说明: 容易漏的有第 1 只绿变色龙,一开始向下,往右破石来到深处;第 3 只蓝变色龙,一处上下滑动平台的左边有个洞口,进去拿。

Mission Control
铜杯

取得条件: 完成第 10 关

奖杯说明: 绿变色龙,在蓝色企鹅起点的右边;红变色龙,红色上去救下黄色后,红色下去踩机关,让黄色跳起来拿;蓝变色龙,转移装置右上角气球平台,需要黄色走右边的洞,留意一下。

Dr.Blowhole's Base
铜杯

取得条件: 完成第 11 关

奖杯说明: 这关开始 R2 滑行就不只是加速了,有一些赶时间的机关必须使用滑行。本关容易漏的有第 2 只红变色龙,叠罗汉拿到杖后,向前走有落石的路左边,滑行过去拿;蓝变色龙在 4 人打开门后,在小平台让蓝色飞到左边去,如果太急着往前走就无法返回了。

AWOL
铜杯

取得条件: 完成第 12 关

奖杯说明: 绿变色龙,在过了第一只猴子后,先不要弹跳上去,往屏幕下方走就能看到;红变色龙,修理好机器后,上面降下一条通路,走上去发现一只鸟,打它就出现;蓝变色龙,交 3 个指定物品的机器后面。

Asphalt Jungle
铜杯

取得条件: 完成第 13 关

奖杯说明: 容易漏的是第 2 只红变色龙,喷水广场的最左上角角落里。

Find the Robot Parts
铜杯

取得条件: 完成第 14 关

奖杯说明: 绿变色龙,控制黄色时,工地最右上角,就是楼梯的旁边;红变色龙,控制红色时,左上的小角落;蓝变色龙,红色的地盘,2 层打开机关向下走,靠蓝色飞过去。

Find the Robot Parts, Part II
铜杯

取得条件: 完成第 15 关

奖杯说明: 第 1 个变色龙在绿色的场景左边,要黄色上去;第 2 个在最初的下水道右上方;第 3 个在蓝色的场景一直上去,靠红色打破箱子才能跳过去拿。

Penguins vs. Penguins
铜杯

取得条件: 完成第 16 关

奖杯说明: 本关比较长,一开始要先避开警卫拿零件制作挖洞机,之后合体按下扭按放出水果制作大方块,叠罗汉后不怕警卫了,之后把推向 4 角各一边。方块每吸收一个警卫就不能动了,要回来再制作新的方块。第 1 只绿变色龙,在挖土机右下角;第 2 只红变色龙,打开 3 层门处,右上的小角落;第 3 只蓝变色龙,右下角场景,需要过河开机关的角落处。

Security Breach
铜杯

取得条件: 完成第 17 关

奖杯说明: 第 1 只绿变色龙,大象走过第一道门之后,向下到底时会看到左边空出来,用蓝色飞过去;第 2 只红变色龙,大象通过第二门后,向上走会发现右边有个弹跳床,要 4 个一起弹上去叠罗汉才能拿到;第 3 只蓝变色龙,第三扇门前,左下用黄色走上去取得。

Mission: Marlene
铜杯

取得条件：完完成第 18 关
奖杯说明：本关容易漏的是第 1 只绿变色龙，放水完成后，跳过箱子走到左边尽头得到；第 3 只蓝变色龙，打开取得红变色龙的必要机关后，最后一个水管通道也会打开，黄色进入后取得。

Diabolical Traps
铜杯

取得条件：完成第 19 关
奖杯说明：容易漏的是第 3 只蓝变色龙，在终点旁边的警卫附近，要靠黄色去拿。

Showdown with Dr.Blowhole
铜杯

取得条件：完成第 20 关
奖杯说明：整个游戏里最容易漏的是第 2 只红变色龙，在第一阶段四个卫兵那里，卫兵离开后，跳入第二个卫兵的铁屋里面取得。

Julien's Mango Mash
银杯

取得条件：完成第 1 至 5 关

The Crystal Staff of the Lemurkhamen
银杯

取得条件：完成第 6 至 11 关

Revenge of the Robo-Penguins
银杯

取得条件：完成 12 至 16 关

Dr.Blowhole!?
银杯

取得条件：完成 17 至 20 关

Operation Complete
金杯

取得条件：游戏通关

Shaved Ice
铜杯

取得条件：收集 1000 个甜筒

Rainbow Flavor is the best
银杯

取得条件：收集 5000 个甜筒

Chameleon Keeper
金杯

取得条件：收集所有变色龙
奖杯说明：每关有 3 个，可以在选关模式看到哪个漏了，大部分都在角落，没什么难度。

Bargain Shopper
金杯

取得条件：买齐所有小游戏
奖杯说明：除了忍者修行，另 2 个小游戏都有 3 种难度，总共要花 14500 甜筒，基本上可以自然取得。

King of pins
金杯

取得条件：在保龄球小游戏中取得 200 分以上
奖杯说明：这个保龄球很特别，是先按□键，再推左摇杆才能投球。选 EASY 难度 10 个球，路线就是中间偏左或偏右一点点，非常容易全中，200 分不在话下。

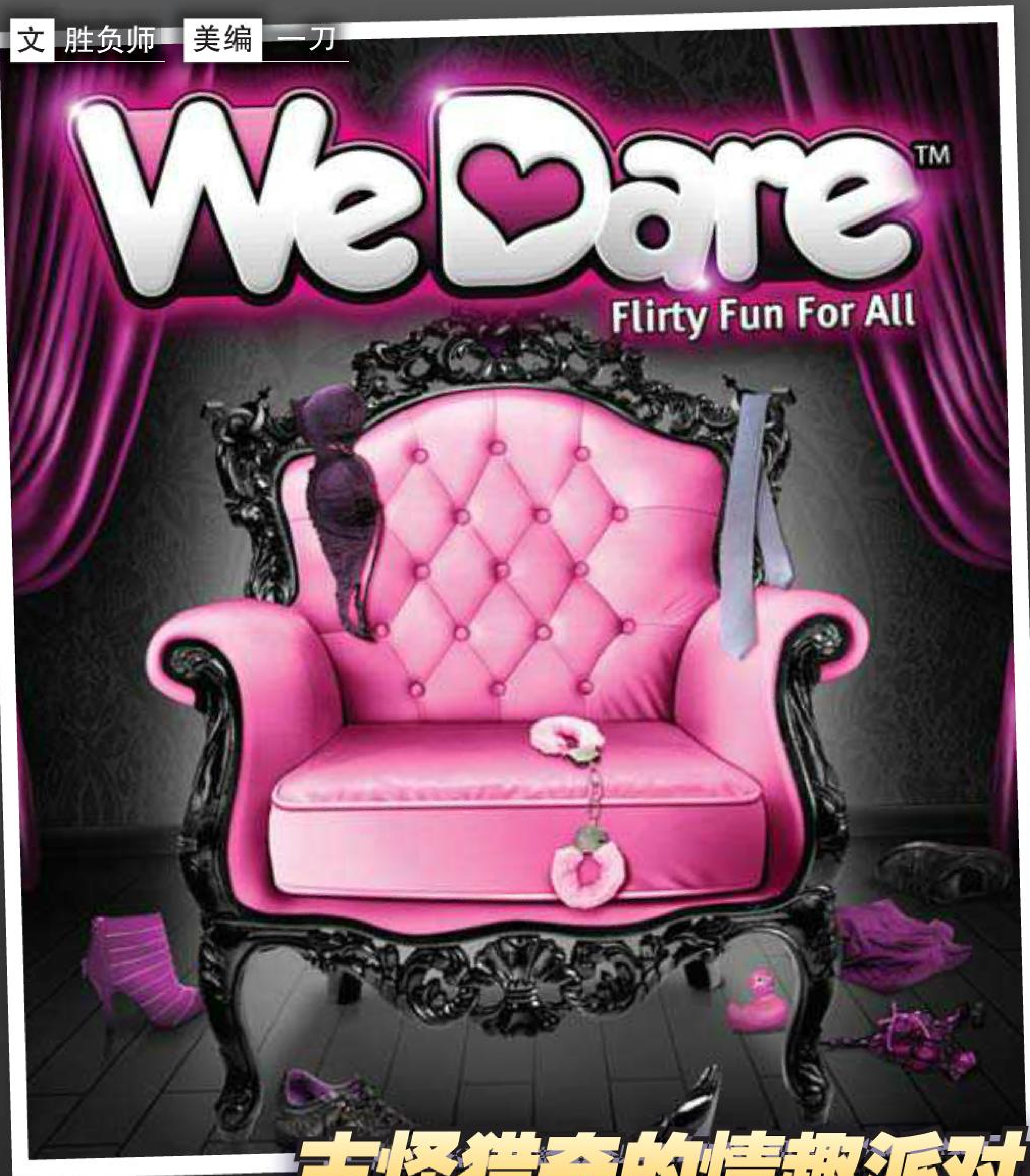
Number One Ninja
金杯

取得条件：在忍者修行小游戏累计打破 1000 个物品
奖杯说明：注意是累计，那就太简单了。这个游戏的玩法是，4个方向对应4个键，L1 或 R1 是换人，每人收集对应自己的颜色的东西，达到 3 个后按 L2 和对应位置的键就可以使用技能。蓝色是太刀攻击范围变大，红色是全屏炸弹，黄色是保护罩，绿色是回复 HP。如果有连发手柄的话，可以把三个键设成自动连发（设四个没有用，有一只企鹅会不出招），剩下的键手动控制，一直打到奖杯跳出即可。

Shake your Rear End
金杯

取得条件：在跳舞小游戏中累计 100000 分
奖杯说明：这个音乐游戏超简单，只要在指令区域内随便摇一下左摇杆也能过，例如左右两边摇，无论指令是左还是右都算正确。玩 HARD 难度玩 2 次分数就够了。

文 胜负师 美编 一刀



古怪猎奇的情趣派对 对应MOVE的又一神作

这原本是一款由育碧推出的 Wii 平台派对游戏，在 MOVE 出现之后又移植到了神机上。游戏方式是派对游戏常见的迷你游戏合集，其特别之处在于一些小游戏十分古怪猎奇，如严格按照提示规则进行的话，游戏者之间就必须有一些身体接触。游戏的电视广告也是俊男靓女以性感撩人的方式大玩本作，一经播放便引发了话题和争议，其成人向的游戏方式却打着 12+ 的年龄推荐，为此还被一些家长给告了。PS3 版除了画面高清化，在内容上也收敛了很多，不再搞得那么香艳，部分迷你游戏删除或更改。和不少对应 MOVE 的派对游戏一样，本作也属于奖杯神作的范畴，多达 8 金 7 银的超高含金量对奖杯迷绝对有吸引力，最快 6 到 8 小时就能拿下白金，只是需要一定的硬件条件。

我们敢		Ubi Soft	动作
PS3	WE DARE		欧版
	2011年2月11日	1～4人	39.99欧元
	PS MOVE专用		对应玩家年龄：12岁以上

奖杯总数	23	铜杯	7	银杯	7	金杯	8	白金	1	奖杯难度	D(B)

●ALL NIGHT LONG

所谓硬件条件，其实就是需要三或四个 MOVE 控制器，如果只有两个 MOVE，白金难度会大幅上升，只有一个 MOVE 的话有不少小游戏都没法玩，有意挑战本作的玩家首先要做的是凑够三个 MOVE，向朋友借是比较经济的方法。需要多个 MOVE 原因在于“All Night Long”这个奖杯，条件是全部 35 个迷你游戏都达到规定的分数，而分数的计算方法是所有玩家的得分相加，这样一来两个玩家和三四个玩家的得分相比就要吃亏很多，所以奖杯攻略过程中不需要进行单人游戏。如果你只有一个人的话，就得习惯同时控制三四个 MOVE，好在游戏中没有特别复杂的操作。除了“All Night Long”，本作的奖杯大都是白送级别的，只有一个问答游戏需要全对的银杯有些麻烦，即便精通英语也需要多加利用百度和谷歌。还有一点需要

注意，所有迷你游戏被分成五类，玩家可以设定玩哪一类的游戏，但不能自由选择特定的迷你游戏，因此在开始游戏前最好建一个表格，把游戏名称、得分标准、有无相关奖杯、属于哪一类（这个需要自己边玩边记）都写好，达成了得分标准和特殊奖杯时就做个记号，到只剩最后几个小游戏需要刷的时候会更好找，这样也能节省不少时间。

●特别提示 1

凡是特定游戏项目的相关奖杯，其认定的条件完成者是选择了当前游戏项目的那个玩家，比如这个游戏是 2P 玩家选的，那么只有当 2P 完成了条件时才能取得奖杯，和同类游戏只认 1P 的情况是不同的，这一点一定要注意！

●特别提示 2

游戏过程中随机出现的“性别开关”（SEX SWITCH）环节会让有人无法操作的错觉，其实只要按住 MOVE 键在男女两个小人的头部之间快速滑动，让两个脑袋出现旋转交换就说明操作成功了，游戏会继续下去。

Who Dares Wins

白金

取得条件：获得除此之外的所有奖杯

L.O.V.E

铜杯

取得条件：在“Wonder Wheel”中 5 秒之内将字母 O 摆好

奖杯说明：此游戏在 ENCHANTING 类型中，5 秒摆好字母需要玩家没有迟疑，快速将 O 滚到指定位置并让 MOVE 保持直立不动。最后的 3、2、1 读秒不计入 5 秒的时限当中。

Sexologist

银杯

取得条件：在一次“Battle of the Sexes”中答对全部 10 题

奖杯说明：这个奖杯有一定难度，可放到最后再刷。“Battle of the Sexes”是 BRAINIAC 类型中的一个问答游戏，答案为三选一，题目涉及的领域较多，就算英语过关的玩家，也很难连续答对 10 题。最简单的方法是按 MOVE 侧面的 START 键暂停，然后抄下题目用百度和谷歌慢慢找答案。当然，搜索引擎也不是万能的，除了可能搜不到，也会出现错误答案的情况，比如搜“最年轻的 F1 世界冠军”经常会搜到阿隆索，但实际上是汉密尔顿。遇到这类题目时就自己记一下问题和答案，以免下次再碰到。虽然这个奖杯有点麻烦，但是比起《如龙 3》那难度还是差很远的。另外，当 MOVE 控制器不在摄像头的范围之内时，提示框会遮住问题，这一点需要注意。

A Blind Date

铜杯

取得条件：在“Blind as a Bat”中得分少于 100 分

奖杯说明：此游戏在 ADVENTUROUS 类型中，不操作得 0 分即可。

Down to Earth

铜杯

取得条件：在“Catch a Falling Star”中什么都没抓到

奖杯说明：此游戏在 ENCHANTING 类型中，不操作得 0 分即可。

Wet All Around!

银杯

取得条件：在“Love Storm”中 8 秒之内全身湿透

奖杯说明：此游戏在 PERSUASIVE 类型中，全身湿透其实就是 GAME OVER 状态，要快速 GAME OVER 玩家就需要反着来，不让伞遮住自己，在时间还剩 23 秒之前失败就能取得这一奖杯。

Ace Pilot

金杯

取得条件：在“Never Let Me Down”中获得满分

奖杯说明：此游戏在 ENCHANTING 类型中玩法有点像《梦精灵》，在飞行过程中加到所有得分道具就 OK 了。比较容易漏的是中间段的云彩，不太显眼。另外，一紧张就可能出现无谓失误，多试几次吧。

Leave Me Alone

铜杯

取得条件：在多人游戏的“Quick Escape!”中被炸飞

奖杯说明：此游戏在 PERSUASIVE 类型中，逃脱失败就会被炸飞，通常第一次玩的时候都会因为不熟悉玩法而被炸飞。

No! Rescue ME!

银杯

取得条件：在多人游戏的“Rescue Me!”中第一个坠落

奖杯说明：此爬楼游戏在 ADVENTUROUS 类型中，出现大风时乱动就会从楼上掉下去，确保是选择此游戏的玩家第一个坠落即可。

Dance Dirty

金杯

取得条件：在多人游戏的“Like in a Movie”中获得第一

奖杯说明：此游戏在 PERSUASIVE 类型中，看上去像是音乐游戏，其实是一个动作模仿游戏。当然，你的动作并不需要做到和屏幕中的小人儿一模一样，只要 MOVE 的移动速度和轨迹大致吻合即可。因为小人儿们的动作是分开的、不同的，所以一个人用三四个 MOVE 时不要指望能模仿到所有动作，关键是能尽可能地多得分，让总分达到标准即可。至于这个奖杯以及后面几个类似的奖杯都可以在刷完标准分后，用两个 MOVE 来打，让选择游戏的游戏得上几分，之后把 MOVE 放到一边，静等游戏结束就能不费吹灰之力地拿奖杯了。

Director's Cut

金杯

取得条件：在多人游戏的“Silver Screen”中获得第一

奖杯说明：这是 BRAINIAC 类型中的一个问答游戏，问的全是电影相关的题目。只需由选择此游戏的玩家对答一题，其他玩家不答题，便可静等游戏结束了。顺便说一下，问答类的 1600 分标准需要玩家确定正确答案后所有人都选这一个答案，大家分开选虽然一定有人答对，但分数还是不够。同样可以采用按 START 暂停，再查答案的方法来实现。

When a Cowboy Falls

铜杯

取得条件：在多人游戏的“Rodeo”中第一个从牛背上摔下来

奖杯说明：此游戏在 ADVENTUROUS 类型中，此驯牛游戏的奖杯和爬楼游戏的相关奖杯差不太多，就是游戏选择者第一个掉下来就行了。

Red as an Apple

铜杯

取得条件：在“The Big Apple”中没有吃完苹果

奖杯说明：此游戏在 PERSUASIVE 类型中，本来的玩法是把 MOVE 倒着竖置，然后让两个人像结婚吃苹果那样不用手，用脸和嘴去按 T 键，用手按那就太简单了。这个奖杯需要玩家吃不完，只要什么都不做就行了。

Ibizan Heat

金杯

取得条件：在多人游戏的“Beach Life”中获得第一

奖杯说明：此游戏在 PERSUASIVE 类型中，获得第一的注意点与之前的同类奖杯一样。

Princess of Monaco

金杯

取得条件：在多人游戏的“Anything You Like”中获得第一

奖杯说明：此游戏在 ADVENTUROUS 类型中，获得第一的注意点与之前相同。

Too Sexy for Your Party 金杯

取得条件： 在多人游戏的“You're Too Sexy”中获得第一

奖杯说明： 此游戏在 NAUGHTY 类型中，获得第一的注意点与之前相同。

Outdated 铜杯

取得条件： 在“Stay Tuned”中得 0 分

奖杯说明： 这是 BRAINIAC 类型中的一个问答游戏，进入游戏后什么都不干即可。

You Think You Can 银杯

取得条件： 在多人游戏的“Horror Musical”中获得第一

奖杯说明： 此游戏在 ADVENTUROUS 类型中，获得第一的注意点与之前相同。

Never See Me Through 银杯

取得条件： 在多人游戏的“Turning Back Time”中获得第一

奖杯说明： 此游戏在 ENCHANTING 类型中规则有些特别，需要玩家晃动 MOVE 换装，最后换得的服装与背景时代环境相一致就能得分。怎么得第一之前已经说过了。

Let's Do the Can-can 金杯

取得条件： 在多人游戏的“French Cabaret”中获得第一

奖杯说明： 此游戏在 NAUGHTY 类型中，获得第一的注意点与之前相同。

Bumping Instinct 金杯

取得条件： 在多人游戏的“Bombshell”中获得第一

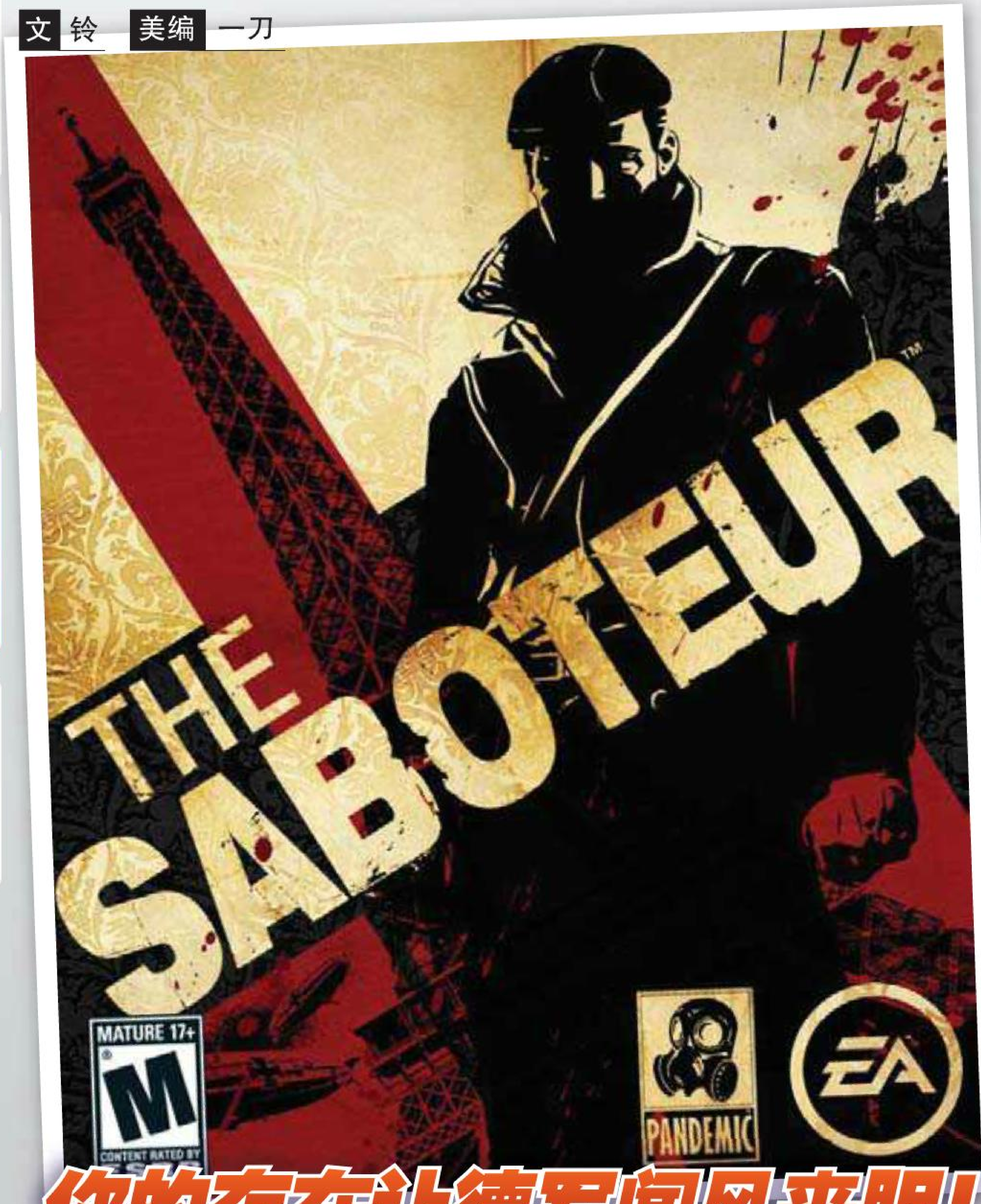
奖杯说明： 此游戏在 PERSUASIVE 类型中，获得第一的注意点与之前相同。

All Night Long 金杯

取得条件： 所有迷你游戏都达到挑战要求的得分标准

奖杯说明： 游戏中最有分量的一个金杯。在主菜单画面选最后一项就能看到各迷你游戏的得分标准了。由于得分是取所有参加游戏者的得分之和，所以有 4 个 MOVE 控制器时难度会直线下降，有 3 个时也能轻松不少。只不过其中还是有一些只限 1 人或 2 人的游戏项目，这些项目的发挥要更加稳定才行。最后收尾阶段，玩家要不停刷类型，如果没有出现想要的迷你游戏就退出再刷。达成得分要求后不必继续玩下去，等自动存档后退出游戏即可。注意一个名为“Strategic Retreat”的游戏（属于 ADVENTUROUS 类型），在只有一个人的情况下用两个 MOVE 操作就够了，一个 MOVE 充当手电筒，还有一个 MOVE 上下晃动就是从墙上爬下来，如果有人从窗口探出头来，就马上关掉手电筒并停止晃动，玩家就能隐蔽起来，只要能顺利爬到地面，分数一般也够了。最后提醒一句，要是对某些小游戏的规则不了解，可以先选择试玩，熟悉之后再正式开始，这样也能少刷几次。

文 铃　美编 一刀



你的存在让德军闻风丧胆！

奖杯总数	46	铜杯	32	银杯	11	金杯	2	白金	1	奖杯难度	D

纳粹的残忍总是让人心惊胆寒，本作的故事发生在被德国占据的法国，德统区的万物皆为黑白，只有纳粹手臂上的红色袖章额外引人注目，只有将该区域解放，城市才会恢复色彩。作为 Pandemic Studios 小组的绝唱，本作的素质值得称赞，奖杯难度也不高，但沙箱游戏的开放式游戏方式决定了玩家在自由任务的奖杯部分要花上更多的时间。由于没有难度奖杯，玩家可以直接以“Casual”难度进行游戏，节约时间。

破坏者		EA	动作冒险
PS3	The Saboteur		美版
	2009年12月8日	1人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

●准备工作

本作的所有隐藏奖杯全是剧情奖杯，其他的奖杯大多关乎支线与自由任务，还有一小部分属于收集与特殊要求型，按照“主线”→“支线”→“自由任务”→“其他奖杯”的顺序来完成就行，不过需要注意的是，本作有四个可能会错过的奖杯，越早将它们拿到越好，否则只能重新开始新游戏来想办法弥补。另外，游戏中大地图上的红色感叹号为没有通行许可的岗哨，需要全速冲岗来通过，只有黄色的感叹号才能获得通行许可，不过要在岗哨前停下给德军检查，开门后才让走，全程请注意速度，不要撞到德国士兵，不然还是会触发警报。

可能错过的奖杯：

- Solid Gold
- No Witnesses
- Master of Disguise
- Trick or Treat

Complete all other trophies 白金

取得条件： 获得除此之外的所有奖杯

Out of the Frying Pan 银杯

取得条件： 剧情奖杯

The Legend Begins 金杯

取得条件： 完成故事模式

Payback 银杯

取得条件： 剧情奖杯

Bridge Buster 银杯

取得条件： 剧情奖杯

Pole Position 银杯

取得条件： 剧情奖杯

Crashlander 银杯

取得条件： 剧情奖杯

Repo Man 银杯

取得条件： 剧情奖杯

Into the Fire 银杯

取得条件： 剧情奖杯

Rescue 银杯

取得条件： 剧情奖杯

Buried Secrets
铜杯

取得条件: 剧情奖杯

Fenderbender
铜杯

取得条件: 剧情奖杯

Knockwurst
铜杯

取得条件: 剧情奖杯

Pint and a Shag
铜杯

取得条件: 剧情奖杯

Road Trip
铜杯

取得条件: 剧情奖杯

Viva La Resistance
铜杯

取得条件: 剧情奖杯

Liberator of France
金杯

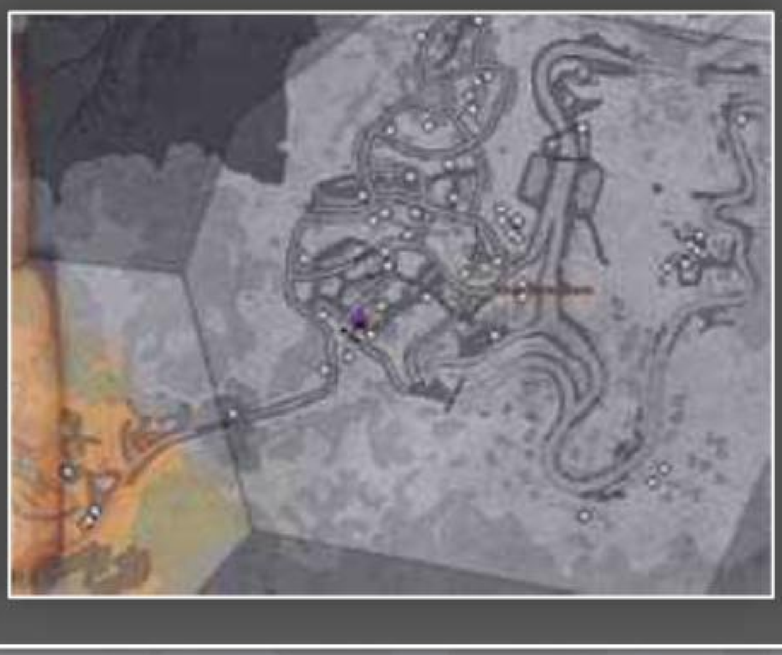
取得条件: 激励法国人民

奖杯说明: 每完成一部分支任务,就会有一片德统区恢复色彩,完成全部支线即可。

Not On My Watch
银杯

取得条件: 从纳粹手中拯救法国人民

奖杯说明: 走在德统区的街上经常会发生随机事件,看到街头的德军士兵正在欺负路人,此时只要立刻冲上前去,在德军杀死路人前将他们干掉就行,如果成功,屏幕正下方会增加少量的金钱,一共要成功解救 40 次奖杯才会解锁,从游戏初期开始就应该多多留意德统区路边。倘若其他的奖杯全部搞定,此奖杯还未解锁,可到如图所示紫色图钉显示的地点附近反复刷这个事件,因为右上角的这个区域是永远无法恢复色彩的,因此不必担心支线做完后就遇不到这个事件了。



Solid Gold
银杯

取得条件: 获得所有奖励(Perk)

奖杯说明: 会错过的四个奖杯之一,说是获得奖励,其实还不如说是达成特殊的要求,在游戏中调出主菜单选择“Perk”就能查看到解锁状态以及具体要求,一共有十类,每个类别又分金、银、铜三个等级,属于游戏中最困难的奖杯,在“奖励攻略”中会有详细解说。

Weapon Master
银杯

取得条件: 购买武器商店中所有的武器

奖杯说明: 武器商店中的武器都是逐步解锁的,跟玩家当前主线、分支任务的完成情况和奖励的取得有关,与自由任务无关,购买过此种武器后就能终生免费享用,即使武器丢了也可以直接找商店拿,但子弹要额外花钱买。

Casanova
铜杯

取得条件: 亲吻五十位女士

奖杯说明: 亲同一个五十次也是可以的!如图所示紫色图钉的位置有个女士,她属于触发警报后的“隐藏点”,只要在未被敌人直接看到的情况下亲她就能解除警报。先把附近两个狙击塔给收拾掉,然后故意去大街上的士兵面前放枪以触发警报,然后迅速跑到女士跟前亲她,反复五十次就行……

Chain Smoker
铜杯

取得条件: 抽很多支烟

奖杯说明: 主角站着不动时按 L3 键就会掏出烟来,等其将烟点燃后拿在手上时就赶紧推一下左摇杆,然后主角会把烟扔掉,接着继续之前的操作,抽到 100 支烟的时候奖杯会解锁,这个数字可以调出暂停菜单后在“Stats”里面查看。

Coast Guard
铜杯

取得条件: 完成 La Havre 区域的 76 个自由任务

奖杯说明: 只要在商店里购买相应区域的地图,自由任务的目标就会全部在大地图上以白点的形式显示出来,位置相当明确,包括后面要提到的 31 个明信片的位置也标出来了。因此只要买了图就不用担心会找不到位置。

Commando
铜杯

取得条件: 每种类型的自由任务都至少完成过一次

奖杯说明: 由于需要完成所有区域的所有自由任务,因此这个奖杯不用刻意去达成。不过自由任务的种类很有必要跟大家列举一下,因为某些任务点的特征不够明显,以免出现不知道该怎么做的情况。自由任务的大致种类有:收集明信片、炸掉各种设施、摧毁雕像、登上观测点、收集特殊补给箱、驾驶车辆驶过飞跃点。由于大部分的自由任务都是炸东西,因此推荐携带三发和七发的两种火箭弹,两种炸药买满,大多数设施一下就能炸掉,雕像可以用两发火箭弹搞定,登上观测点有些麻烦,因为许多建筑物的攀爬路线都要动脑筋仔细寻找,还要敢于想像,有些大型建筑上有黄色的灯光,那个就是提示的路线,不过部分时候还是需要连跳带挤的往上走,多爬几个建筑就知道套路了。

Demolition Derby
铜杯

取得条件: 摧毁 50 辆载具

奖杯说明: 游戏中要炸毁载具的地方实在太多了,主线还没打完估计这个奖杯就解开了。

Fatherland Fighter
铜杯

取得条件: 完成Saarbrucken区域的53个自由任务

First Blood
铜杯

取得条件: 完成第一个自由任务

奖杯说明: 在主线流程中就有解锁自由任务的机会。

Gold Medalist
铜杯

取得条件: 获得第一个金奖励

奖杯说明: 详见“奖励攻略”部分。

Guerilla Warfare
铜杯

取得条件: 完成Countryside区域的425个自由任务

Hell on Wheels
铜杯

取得条件: 赢得所有赛车比赛

奖杯说明: 与主线中的两场比赛无关,这个是属于单独的分支任务,一共有三场比赛,一场单人计时赛,两场多人竞速赛,位置以黑白方格旗的图标表示在了地图上,其中多人竞速赛必须拿到第一名。单人计时赛的时间还算充足,只要不撞到障碍物一路跑下来就绝对能完成,过弯注意提前减速。两场多人竞速赛中,一场是很长距离的赛道跑两圈,这个比赛的其他选手是规则地排在起点前等你过去的,这里可以先把车开到起点附近后不要急着开进黄色区域,而是下车去抢其他车手的车,把他们一个个从车上赶下来,最后你自己一个人独自进行比赛就行了,第一名只能是你。第二场多人竞速赛的车手们都挤在起点附近,有好几辆车都离比赛开始的黄圈很近,因此只能把离得最远的前方两个车手赶下来,后面一旦主角上车,比赛就直接开始了,不过这场是短距离多圈,难度不高,应该没有问题。不管是哪一场比赛,都要严格按照黄线提示的路线走,企图抄近路偷懒的话,本圈成绩无效,因此千万不要这么做。

High Diver
铜杯

取得条件: 从埃菲尔铁塔上跳下并没有摔死

奖杯说明: 不用从塔顶跳,从主线剧情中干掉最终 BOSS 的那一层跳下来就可以了,跳之前在地图上找到那个离铁塔很近的小水池(注意不是远处的河流),下面要做的就是跳进这个水池里,在空中落下的时候左摇杆是可以微调方向的,但起跳前的大方向一定要准确。由于本作只要主角挂了或是读取存档都会在距离最近的总部重生,因此如果摔死了的话要重新爬塔。

Master of Disguise
铜杯

取得条件: 在变装状态下完成一个故事模式的任务

奖杯说明: 会错过的四个奖杯之二,必须在故事模式中完成,注意要在触发任务前换上德军军服,然后再全程完成不能被揭穿。推荐在完成前期主线任务“Thirty Pieces of Lead”后先别回总部,而是找个德军把他衣服扒了,再回去以军装状态同 Veronique 说话,接到“Liberty or Death”任务,这个任务只需要找一辆车,全程送 Veronique 办事就行了,自己不用下车的,最后逃回总部完成任务,奖杯解锁。

No Witnesses
铜杯

取得条件: 不触发警报完成一个故事模式任务

奖杯说明: 会错过的四个奖杯之三,必须在故事模式中完成,推荐解锁的任务是学会变装的任务,观察好第一个士兵的行进路线,将其暗杀后按住△键换上他的衣服,然后在有其他德国士兵的地方按住 L2 键走路,虚线表示的范围就是警惕范围。别人多看你几眼不要紧,只要

在警惕槽满一圈之前走过去就行了，任务完成后奖杯解锁。

Trick or Treat
铜杯

取得条件：身着德军军服，暗杀掉一名德军将军

奖杯说明：会错过的四个奖杯之四，去刺杀将军前穿上德军军装，之后的详细暗杀方法请见“奖励攻略”。

Northern Command
铜杯

取得条件： 你激励了巴黎（区域一）的人民

Western Command
铜杯

取得条件： 你激励了巴黎（区域二）的人民

Southern Command
铜杯

取得条件： 你激励了巴黎（区域三）的人民

Pigeon Parfait
铜杯

取得条件：玩过“Bird Blast”的小游戏

奖杯说明：这个小游戏在整个地图上不止一处，但只有靠近到足够距离才会出现图标提示，如图所示以“小鸟”为图标的地方就是一个游玩地点，只要玩过一次就会解开，对成绩完全没有要求。

Saint Honoré
铜杯

取得条件：花费 75000 块钱

奖杯说明：在商店里累计消费达到这个数目就会解开，商店里的武器等物品加起来只有 4 万左右，不过游戏中主角死亡后会丢失武器、弹药等物品，这个时候就不要犹豫了，每次都花钱把弹药补满。若等主线、支线、自由任务全部完成，该奖杯还未解开，就进入选项把游戏的难度选成“Feckin' Hard”，再来到某个有武器商店的总部附近，不停自杀再花钱补满所有弹药（包括仓库里没带在身上的武器弹药），反复直到解开为止。

Silent Death
铜杯

取得条件：暗杀 50 个纳粹。

奖杯说明：走主线时能用暗杀就暗杀，平时在路上看到落单的巡逻兵也可以走过去暗杀掉。

Silver Streak
铜杯

取得条件： 获得第一个银奖励

奖杯说明： 详见“奖励攻略”。

Top o' the World
铜杯

取得条件：爬上埃菲尔铁塔的顶端

奖杯说明：干掉最终 BOSS 后，主角会继续留在埃菲尔铁塔上，从那一层再找铁梯慢慢往上爬就行了，仔细观察很容易发现，到塔顶后还会出现像“《刺客信条》系列”那样的视角转动，之后奖杯解锁。

Tourist
铜杯

取得条件：收集所有明信片

奖杯说明：明信片一共有 31 张，所有的位置只要买了地图就有显示，因此不再特别阐述，某些地图可能不在最底层，需要走进或爬上相应建筑才能找到。值得一提的是，在攀爬某些特殊建筑时，多留意有没有绳索，本作中的绳索不像其他游戏那样只能从高处往低处滑，只要抓着就能用的，从低处爬向高处是完全可以的。

Wrecking Crew
铜杯

取得条件： 完成巴黎（区域一）的333个自由任务

Unnatural Disaster
铜杯

取得条件： 完成巴黎（区域二）的212个自由任务

Walking WMD
铜杯

取得条件： 完成巴黎（区域三）的239个自由任务

奖励攻略

本作共有十种奖励，每种奖励有铜、银、金三个等级，一开始只能看到铜等级的达成要求，将其完成后才能看到银等级的达成要求，依此类推，游戏时最好尽可能快的将铜与银两个等级的奖励达成，这样才能更快的解锁金奖励的挑战。

每个类别与等级的奖励达成难度不一，有的比较麻烦，有的则非常简单，不过只要方法得当，拿到它们只是时间问题。另外，商店里出售银奖励与金奖励直接解锁各一次，强烈推荐用这两次机会来直接解锁“Mechanics”的银、金奖励，这样可以省去不少时间。全奖励获得后，奖杯会解锁，武器商店中关于奖励的武器全部也会解锁。

Brawling

铜奖励：肉搏打死两名纳粹。

奖励说明：在初期主线模式某场比赛前要跟德国人在酒吧里打架，那时就可以解开。

银奖励：暗杀十名纳粹。

奖励说明：找落单的纳粹尽快解开，好尽快挑战金奖励。

金奖励：暗杀五名德国将军。

奖励说明：由于德国将军的数量是有限的，因此一定要在将他们全部杀完前完成这个奖励，之前要确保铜、银两项奖励已经完成。暗杀最好在城区进行，在商店买好无声手枪或其他好用的无声武器，将军身边一般是两个护卫兵且周围的一定范围是黄色警戒区，他们的脸通常是朝着一个方向的，而且附近基本不会有其他德国士兵。爬上附近的楼房顶部，用无声武器一枪爆掉一个护卫兵的头，然后立刻退到楼下的人看不到的位置，原地等警备解除，这个时候可以往死里抽烟，等临时来查看的巡逻车走掉以后，再用同样的方法打死另一个护卫兵，依然等警备解除，最后再摸下楼去从背后暗杀掉将军。某此暗杀的时候还可以提前换上军服，解掉“Trick or Treat”这个奖杯。

Hardware

铜奖励：用枪打死五名纳粹。

奖励说明：初期从德国基地里逃出来的主线任务中就能达成。

银奖励：杀死五名重装德军士兵。

奖励说明：重装士兵血很厚，头戴防毒面具，身材高大，武器攻击力惊人，主线中会遇到的重装士兵超过了五个，将他们~~全部干掉即可。如果主线做完还没解开~~的话，就去制造混乱，让警报等级提高到四级，他们就会乘坐车辆赶来。

金奖励：两次在同一警报等级下摧毁一艘德军飞艇与一辆 Wulf 坦克。

奖励说明：德军飞艇好找，但 Wulf 坦克就很难找了，需要自己来制造环境。完成 Mechanics 的金奖励后，就能在自己的改装间里停坦克了，去如图所示的紫色图钉地点，找到冒黑烟的 Wulf 坦克，跳上去按△键进去，然后把它开到最近的改装间（地图显示为扳手的地方），注意一定要开进去停好才有效，就像平时停车一样。由于坦克没有多少耐久了，建议走郊外，开动之前把沿路的狙击塔或装甲车等自由任务统统端掉，然后一路冲进改装间，接着就能任意叫坦克出来用了。带上满弹药的火箭筒，备点炸弹，把坦克开到埃菲尔铁塔处，可以看到上空有个飞艇，先用坦克开炮来触发警报，等警报等级刚刚到达三级，就马上下来把坦克上装好炸弹，然后立刻用火箭筒打飞艇。成功后再重复一次就能达成。

Sniping

铜奖励：用有狙击镜的枪打死五名纳粹。

奖励说明：去商店买那种有狙击镜的狙击枪，以“Scoped”字眼开头的都是有狙击镜的，然后用这种枪杀五个纳粹。

银奖励：用有狙击镜的狙击枪爆头杀死十五名纳粹。

奖励说明：重点的要求在与爆头，累积爆头十五名就可以了。

金奖励：用有狙击镜的狙击枪一枪打死两个纳粹，并成功十次。

奖励说明：战斗中经常会出现两个敌人站在一条直线上，此时立刻用要求中说的那种狙击枪一枪贯穿就行。其实游戏中合适的时机挺多的，关键是主角要记

得随时带一把狙击枪在身上，前中期推荐使用“Scoped Carbine”，后期的话可以用“Terror Scoped Rifle”。

Explosives

铜奖励：用手雷炸死十名纳粹。
奖励说明：毫无难度，因此要尽快达成。

银奖励：一次爆炸就炸死五名纳粹。
奖励说明：主线故事中有一个任务是要炸掉三辆德军的卡车，那里就有不止五个纳粹。先找一辆车，自己坐在里面并按住○键把炸弹安好，然后全速往中间的位置开过去并及时跳车，如果爆炸结束后没有达成要求就进入暂停菜单，按△键选择读取上一存盘点接着来，直到成功位为止。

金奖励：十秒内用炸药或 RDX（遥控炸药）杀死十名纳粹。
奖励说明：平时要想达成非常难，但在某个支线中特别容易。这个支线任务接头人的名字是以“Ma”开头的，地图上很容易找到，她在某个支线中会让玩家去杀死一个军官，任务地点离总部不远，老远就能看见一大群德军在广场中央烧

书，他们整整齐齐的站了两排，人数远超十个。老方法，在车上安好炸弹再飞车跳出，反复直到解开为止。

Demolitions

铜奖励：肉用炸弹炸掉三辆纳粹的车辆。
奖励说明：一定要是印有纳粹标志的德军的车。

银奖励：六分钟内用炸药炸掉五辆纳粹的车。
奖励说明：找一辆纳粹的车，抢过来开进自己的改装间停好，然后调一辆出来，开到路口炸掉，然后再去调一辆出来，反复五次达成，时间绝对够。

金奖励：用炸药或 RDX（遥控炸药）摧毁三辆 Wulf 坦克。
奖励说明：把 Wulf 坦克收为己用之后，调一辆出来开到路中央，按上炸弹炸掉，再重复这样做，炸三辆就够了。需要注意的是坦克起火一段时间后才会发生二次爆炸，不要着急。

Sabotage

铜奖励：炸掉两个纳粹的设施。
奖励说明：狙击塔、探照灯等自由任务中的设施都行，随便炸两个就能达成。

银奖励：炸掉十个纳粹的哨塔。
奖励说明：这个指明了是要炸塔，炸十座就行了。

金奖励：炸掉四座纳粹的桥梁。
奖励说明：可以炸的桥梁都是用铁丝网围起来的，而且相对较长，大多在地图的北面，走进铁丝网区域后会自动出现安放提示，先在指定的地点安四个炸弹，最后在桥面上安最后一个就行了。一般桥梁周围的德军据点里都有炸药补给，去炸桥前千万要记得带够炸药。

Mayhem

铜奖励：把五名纳粹从高处推下去摔死。
奖励说明：哨塔、房顶上的行，只要是站在边上的，抓过来一推就下去了。

银奖励：用车辆撞死二十个纳粹。
奖励说明：他们会躲开，因此要快、准、狠。

金奖励：用一辆载具摧毁二十辆纳粹载具。
奖励说明：把自己的坦克开到某个路口，然后就触发警报来打德军不断开来的车，打爆二十辆收工。

Racing

奖励说明：Racing 金、银、铜三个奖励的达成要求分别就是赢得三场比赛，比赛的必胜方法在之前将“Hell on Wheels”奖杯时已经说得非常清楚了，因此不再阐述。

Mechanics

铜奖励：收集五种市民的车辆。
奖励说明：抢过来停在改装间里就行了，五种非常好找。

银奖励：收集所有纳粹的车辆。
奖励说明：很花费时间的奖励，直接从商店里买。

金奖励：收集所有市民的车辆、赛车、纳粹的车辆。
奖励说明：一个个的收集相当麻烦又费时，直接从商店里买。

Evasion

铜奖励：从二级警报中逃脱五次。
奖励说明：跑出红圈就行，还可以使用躲藏点。

银奖励：从三级警报中逃脱一次。
奖励说明：同样没有难度。

金奖励：从五级警报中逃脱。
奖励说明：五级警报是全城通缉，整个地图全红，敌人坦克、装甲车、飞机全出动，可躲藏的地点几乎找不到。建议带好手雷、火箭筒等武器，来到埃菲尔铁塔下方，开始不停杀敌，制造混乱，炸毁载具，一定要坚持住。等警报一提升到五级，立刻乘电梯往上走，一直来到埃菲尔铁塔内的餐厅，喝一杯酒就能解除五级警报了。

文 GALL 编 胜负师 美编 一刀

纯爱经典 心之物语

Aquaplus 的经典恋爱游戏《ToHeart2》进驻 PS3 平台，除了收录《ToHeart2》和《ToHeart2 AD》的所有角色外，还增新角色羽根崎美绪。剧本大幅增加，CG 画面也对应高清，采用最新的 Motion Portrait（一种图像动态技术），容量是《ToHeart2》的 3 倍，让整个游戏作品如同重生一般！本作可称之为玩家的终极收藏版，喜欢 ToHeart2 的玩家绝对不能错过！

ToHeart2 DX PLUS	Aquaplus		文字冒险
PS3	ToHeart2 DX PLUS		日版
	2011年9月22日	1人	7980日元
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

奖杯总数	28	铜杯	5	银杯	18	金杯	4	白金	1	奖杯难度	E

●百花绽放

GAL 游戏的奖杯设计都是差不多，每人的结局各对应一个奖杯，再加个全通关、全 CG 和 BGM 收集 100% 什么的。本作很简单，没有海猫的 50 小时奖杯，没有白色相本的全事件，但由于是后宫大集合，所以花费时间也有点多，需要 25 小时左右。值得注意的是 CG 方面，久寿川ささら和菜々子的水着都有白色版本（不是围裙的颜色），菜々子可以靠读档出来，久寿川ささら的比较麻烦，需要将 PS3 时间改为 AM6 点。如果 SL 还不出来，就要玩个 2 周目。最后要说的是 BUG，全角色通关后会有特典 CG，如果你不幸碰到 BUG，会发现这个 CG 怎样也按不掉，解决办法有的，把 PS3 的语言换成日语就畅通无阻了。

ベスト・トゥハ-ト2プレイヤ- 白金
取得条件：获得除此之外的所有奖杯

柚原このみエンド 银杯
取得条件：达成柚原このみ的 True End

おさななじみエンド 铜杯
取得条件：达成柚原このみ的 Normal End

小牧爱佳エンド 银杯
取得条件：达成小牧爱佳的 True End

向坂环エンド 银杯
取得条件：达成向坂环的 True End

笹森花梨エンド 银杯
取得条件：达成笹森花梨的 True End

姫百合珊瑚·瑠璃エンド 银杯
取得条件：达成姫百合珊瑚 · 琉璃 True End

十波由真エンド 银杯
取得条件：达成十波由真的 True End

ル-シ-·マリア·ミソラエンド 银杯
取得条件：达成ル－シ－· マリア · ミソラ的 True End

草壁优季エンド 银杯
取得条件：达成草壁优季的 True End

久寿川ささらエンド 银杯
取得条件：达成久寿川ささら的 True End

羽根崎美绪エンド 银杯
取得条件：达成羽根崎美绪的 True End

向坂雄二エンド 铜杯
取得条件：达成 Normal End

TH2コンプリ-ト 金杯
取得条件：ToHeart2 本篇全人物通关

河野はるみエンド 银杯
取得条件：达成河野はるみ的 True End

シルファエンド 银杯
取得条件：达成シルファ的 True End

ま-りゃんエンド 银杯
取得条件：达成ま－りゃん的 True End

菜々子エンド 银杯
取得条件：达成菜々子的 True End

山田ミチルエンド 银杯
取得条件：达成山田ミチル的 True End

吉冈チエエンド 银杯
取得条件：达成吉冈チエ的 True End

柚原春夏エンド 银杯
取得条件：达成柚原春夏的 True End

小牧郁乃エンド 银杯
取得条件：完成郁乃 Story
奖杯说明：郁乃 Story 无选项。

このみ&环エンド 金杯
取得条件：完成このみ & 环 Story
奖杯说明：このみ & 环 Story 无选项。

リセットエンド 铜杯
取得条件：达成 Bad End
奖杯说明：ま－りゃん路线终盘「る－の警告」地图移动时选择自宅。

TH2ADコンプリ-ト 金杯
取得条件：ToHeart2 Another Days 全人物通关

ビジュアルコンプリ-ト 铜杯
取得条件：CG 收集 100%
奖杯说明：值得注意的是久寿川ささら和菜々子的水着都有白色版本。需要收齐后进 CG 观赏模式一次才会弹出奖杯。

ミュ-ジックコンプリ-ト 铜杯
取得条件：BGM 收集 100%
奖杯说明：需要收齐后进音乐观赏模式一次才会弹出奖杯。

ミュ-ジックコンプリ-ト 银杯
取得条件：久寿川ささら的白水着 CG

ToHeart2本篇攻略

●柚原このみ篇

3月1日	移动	校门前(このみ)
3月2日	移动	校门前(このみ)
	选项	1.游园地にでも行つて
3月4日	移动	商店街(このみ)
	选项	1.俺达みたい
3月5日	选项	3.振らない
	选项	3.振らない
	选项	3.振らない
	移动	商店街(?)
3月6日	选项	2.何も言わない
	移动	自宅
3月7日	选项	1.べつにいいか
3月8日	移动	阪道(このみ)
	选项	1.一绪に谢ってやるから
3月9日	移动	自宅
3月10日	移动	自宅
3月11日	移动	校门前(このみ)
	选项	1.いいよ
3月12日	移动	このみの中学校(このみ)
3月13日	移动	3阶教室(雄二)
3月15日	移动	自宅
3月16日	移动	校门前(このみ)
	选项	3.パ–ティ–などの华やかな场面を想象してみる
3月17日	移动	自宅
3月18日	移动	商店街(このみ)
	选项	1.しょうぶ汤とか、ああいつた自然にあるモノ
3月19日	选项	2.话しをする
3月21日	选项	2.ピンクだろう
3月22日	移动	阪道(环)
	选项	3.年下
	选项	2.料理が得意な机体
3月23日	移动	校门前(このみ)
4月9日	移动	下驮箱(このみ&环)
	选项	1.ちっちゃい
4月10日	移动	1阶廊下(このみ)
	选项	1.それにしては轻いのが气になった
4月12日	选项	1.このみに赖む
	移动	下驮箱(このみ)
4月13日	移动	自宅
	选项	4.料理の本
4月14日	选项	2.弱气に答える
	移动	下驮箱(このみ&环)
	选项	1.このみに渡す
	选项	2.あきらめて寝よう（2人以上通关后出现，选1为优季篇路线，以下相同）
4月15日	移动	校庭(このみ)
	选项	1.このみにも抚でさせてみる
4月16日	选项	2.短い发の女の子が好き
	移动	1阶廊下(このみ&环)
4月17日	移动	校门前(このみ&环)
	选项	3.どちらとも言えない
4月19日	移动	自宅
4月20日	移动	2阶廊下(このみ)
4月21日	移动	校门前(このみ)
4月22日	移动	校门前(このみ)
4月23日	移动	校门前(このみ)
4月26日	选项	1.?じゃあ、今度一绪に练习してみるか？？
4月27日	注意	选择前留一个存档！
	结局	1.女の子として意识できる(True End)
	结局	2.このみは幼なじみ(Normal End)

●向阪环篇

3月1日	移动	校门前(このみ)
3月2日	移动	校门前(このみ)
	选项	1.游园地にでも行つて
3月4日	移动	3阶教室(雄二)
3月5日	选项	3.振らない
	选项	3.振らない
	选项	3.振らない
	移动	商店街(?)
3月6日	选项	2.何も言わない
	移动	自宅
3月7日	选项	1.べつにいいか
3月8日	移动	阪道(このみ)
	选项	3.大人しく怒られること
3月9日	移动	自宅
3月10日	移动	自宅
3月11日	移动	校门前(このみ)
	选项	1.いいよ
3月12日	移动	このみの中学校(このみ)
3月13日	移动	3阶教室(雄二)
3月15日	移动	自宅
3月16日	移动	校门前(このみ)
	选项	1.想象できない
3月17日	移动	自宅
3月18日	移动	商店街(このみ)
	选项	1.しょうぶ汤とか、ああいった自然にあるモノ
3月19日	选项	1.また今度と约束
3月21日	选项	1.黑かな?
3月22日	移动	阪道(环)
	选项	1.年上
	选项	2.料理が得意な机体
3月23日	移动	公园(环)
	选项	3.もちろん两方する
4月9日	移动	下驮箱(このみ&环)
	选项	3.おっきい
4月10日	移动	自宅
4月12日	选项	2.タマ姊に赖む
	移动	校门前(环)
4月13日	移动	2阶廊下(环)

	选项	4.料理の本
4月14日	选项	2.弱气に答える
	移动	下驮箱(このみ&环)
	选项	2.タマ姉に渡す
	选项	2.あきらめて寝よう
4月15日	移动	3阶廊下(环)
	选项	3.优しい曲
4月16日	选项	1.长い发の女の子が好き
	移动	1阶廊下(このみ&环)
4月17日	移动	校门前(环)
	选项	2.寝かせておく
4月19日	移动	校门前(环)
	选项	1.だからみんなに好かれるんだろうな
4月20日	移动	自宅
4月21日	移动	校门前(环)
	选项	1.大丈夫だよ、ちょっとくらい重くても
4月23日	移动	自宅
4月24日	移动	自宅
4月28日	移动	2阶教室(雄二)

●小牧爱佳篇

3月1日	移动	校门前(このみ)
3月2日	移动	校门前(このみ)
	选项	1.游园地にでも行って
3月4日	移动	3阶教室(雄二)
3月5日	选项	2.内角高め
	选项	1.内角低め
	移动	下驮箱(爱佳)
3月6日	选项	2.何も言わない
	移动	1阶廊下(由真)
3月7日	选项	1.べつにいいか
3月8日	移动	书库(爱佳)
	选项	1.后を追う
3月9日	移动	书库(爱佳)
3月10日	移动	书库(爱佳)
3月11日	移动	1阶廊下(爱佳)
3月12日	移动	书库(爱佳)
3月13日	移动	3阶教室(雄二)
3月15日	移动	1阶廊下(由真)
3月16日	移动	1阶廊下(由真)
3月17日	移动	1阶廊下(由真)
3月18日	移动	2阶廊下(由真)
3月19日	选项	2.话しをする
3月21日	选项	2.ピンクだろう
3月22日	移动	图书室(由真)
3月23日	移动	校门前(このみ)
4月9日	选项	2.とぼけてみる
4月10日	移动	2阶廊下(爱佳)
4月12日	选项	1.このみに赖む
	移动	1阶廊下(爱佳)
4月13日	移动	校门前(爱佳)
	选项	4.料理の本
4月14日	选项	2.弱气に答える
	移动	书库(爱佳)
	选项	1.引き受ける
	选项	2.あきらめて寝よう
4月15日	移动	书库(爱佳)
4月16日	选项	2.短い发の女の子が好き
	移动	书库(爱佳)
4月17日	移动	书库(爱佳)
4月19日	移动	书库(爱佳)
4月20日	移动	书库(爱佳)
4月21日	移动	书库(爱佳)
4月22日	移动	书库(爱佳)
4月23日	移动	书库(爱佳)
4月24日	移动	自宅
4月26日	移动	2阶教室(雄二)
4月27日	移动	自宅
4月28日	移动	书库(爱佳)

●十波由真篇

3月1日	移动	校门前(このみ)
3月2日	移动	校门前(このみ)
	选项	2.何かそういったスポ–ツをしてみたらどうだ
3月4日	移动	自宅
3月5日	选项	2.内角高め
	选项	3.振らない
	选项	1.外角低め
	移动	商店街(?)
3月6日	选项	1.雄二を止める
	移动	1阶廊下(由真)
3月7日	选项	1.べつにいいか
3月8日	移动	1阶廊下(由真)
3月9日	移动	1阶廊下(由真)
3月10日	移动	1阶廊下(由真)
3月11日	移动	2阶廊下(由真)
3月12日	移动	图书室(由真)
3月13日	移动	3阶教室(雄二)
3月15日	移动	自宅
3月16日	移动	自宅
3月17日	移动	自宅
3月18日	移动	商店街(このみ)
	选项	2.温泉の素かな
3月19日	选项	1.また今度と约束
3月21日	选项	3.水色がいい
3月22日	移动	自宅
3月23日	移动	校门前(このみ)
4月9日	选项	1.はっきり言ってやる
4月10日	移动	下驮箱(由真)
4月12日	选项	1.このみに赖む
	移动	ゲ–ムセンタ–(由真)
	选项	3.バックジャンプ
4月13日	移动	2阶廊下(由真)
	选项	3.相对性理论の本
4月14日	选项	1.强气に答える
	移动	2阶廊下(由真)
	选项	2.あきらめて寝よう
4月15日	移动	ゲ–ムセンタ–(由真)
4月16日	选项	2.短い发の女の子が好き
	移动	下驮箱(由真)
4月17日	移动	2阶廊下(由真)
4月19日	移动	ゲ–ムセンタ–(由真)
4月20日	移动	2阶廊下(由真)
4月21日	移动	3阶廊下(由真)
4月24日	移动	下驮箱(由真)
4月26日	移动	校门前(由真)
	选项	1.行ってみる
4月27日	移动	下驮箱(由真)
4月28日	移动	ゲ–ムセンタ–(由真)
	选项	1.もう一度チャレンジ
4月30日	移动	自宅
5月1日	移动	自宅

●笹森花梨篇

3月1日	移动	校门前(このみ)
3月2日	移动	校门前(このみ)
	选项	3.家に归って……
3月4日	移动	3阶教室(雄二)
3月5日	选项	1.外角低め
	移动	商店街(?)
3月6日	选项	2.何も言わない
	移动	自宅
3月7日	选项	1.べつにいいか
3月8日	移动	自宅
3月9日	移动	自宅
3月10日	移动	自宅
3月11日	移动	校门前(このみ)
	选项	2.用事がなければ
3月12日	移动	このみの中学校(このみ)
3月13日	移动	3阶教室(雄二)
3月15日	移动	自宅
3月16日	移动	自宅
3月17日	移动	自宅
3月18日	移动	自宅
3月19日	选项	2.话しをする
3月21日	选项	3.水色がいい
3月22日	移动	自宅
3月23日	移动	自宅
4月9日	选项	2.タマ姉は相变わらずだ。
	移动	自宅
4月10日	移动	自宅
4月12日	选项	1.このみに赖む
	移动	2阶教室(雄二)
4月13日	移动	自宅
	选项	2.物理の本
4月14日	选项	2.弱气に答える
	移动	自宅
	选项	2.あきらめて寝よう
4月15日	移动	体育馆(花梨)
4月16日	选项	3.笠森……みたいな发の女の子が好き
	移动	2阶教室(花梨)
4月17日	移动	体育馆(花梨)
	选项	2.大人として话を合わせてみる
4月19日	选项	3.牧子ちゃん
	移动	体育馆(花梨)
	选项	1.そりゃあ、顶上だろ
4月20日	选项	1.ミックスサンド(タマゴサンド入り)
	选项	1.花梨ちゃん
	移动	体育馆(花梨)
	选项	3.谜のオ–パ–ツを追え
	选项	2.ミステリ–ゾ–ン探检
	选项	1.UFOと宇宙人
4月21日	选项	1.ミックスサンド(タマゴサンド入り)
	移动	商店街(花梨)
4月22日	选项	2.フル–ツサンドを夺い取る
	移动	3阶廊下(花梨)
4月23日	移动	体育馆(花梨)
	选项	1.なぐさめる
4月24日	移动	自宅
4月26日	注意	选择前留一个存档!
	结局	1.花梨を信じる(True End)
	结局	2.花梨を信じない(雄二结局)

●姫百合珊瑚&瑠璃篇

3月1日	移动	校门前(このみ)
3月2日	移动	校门前(このみ)
	选项	3.家に归って……
3月4日	移动	商店街(?)
3月5日	选项	1.外角低め
	移动	自宅
3月6日	选项	1.雄二を止める
	移动	自宅
3月7日	选项	1.べつにいいか
3月8日	移动	自宅
3月9日	移动	自宅
3月10日	移动	自宅
3月11日	移动	校门前(このみ)
	选项	2.用事がなければ
3月12日	移动	このみの中学校(このみ)
3月13日	移动	3阶教室(雄二)
3月15日	移动	自宅
3月16日	移动	自宅
3月17日	移动	自宅
3月18日	移动	自宅
3月19日	选项	2.话しをする
3月21日	选项	3.水色がいい
3月22日	移动	自宅
3月23日	移动	自宅
4月9日	选项	1.前向きに考えてみる
	移动	自宅
4月10日	移动	自宅
4月13日	选项	1.科学の本
4月14日	移动	视听赏室(珊瑚)
	选项	1.图书室まで付き合ってやろう
4月15日	移动	2阶教室(珊瑚&琉璃)
	选项	1.琉璃ちゃんのいたずらをやめさせよう
4月17日	选项	2.わかったよ
4月18日	选项	1.游园地
4月19日	移动	校门前(珊瑚)
4月20日	移动	视听赏室(珊瑚&琉璃)
	选项	1.待ってみよう
4月21日	移动	阪道(珊瑚&琉璃)
	选项	1.しかたない。お言叶に甘えよう
4月23日	选项	1.见に行く
4月24日	移动	自宅
4月25日	选项	2.わかった。行くよ
4月27日	选项	1.一绪に归る
4月28日	选项	1.コンピュ–タ–室に行く
4月30日	选项	1.学食に行ってみる
	选项	1.いいのかな?
5月1日	选项	1.一绪にお昼を食べる

●ル–シ–·マリア·ミソラ篇

注：至少要一人通关

3月1日	移动	校门前(このみ)
3月2日	移动	校门前(このみ)
	选项	3.家に归って……
3月4日	移动	3阶教室(雄二)
3月5日	选项	1.外角低め
	移动	公园(る–こ)（1人通关后出现）
3月6日	选项	2.しかたがないな
	选项	2.なんとかしないと!
	选项	2.外国人の友达です!
3月8日	选项	1.べつにいいよ
3月9日	选项	2.确かめてみるか
	选项	2.いや、意地でも正体を暴いてみせる。
3月10日	选项	1.でも、る–こを心配する
3月11日	移动	3阶教室(る–こ)
	选项	2.べつにいいよ
3月12日	移动	自宅
3月13日	移动	3阶教室(雄二)
3月15日	移动	3阶教室(る–こ)
3月19日	选项	1.また今度と约束
3月21日	选项	2.ピンクだろう
3月22日	移动	自宅
3月23日	移动	自宅
3月25日	选项	1.见に行く
3月26日	选项	1.样子を见に行く
3月29日	选项	1.无视できない
4月1日	选项	3.悪いる–このおしりをペンペンだ!
4月8日	选项	1.样子を见とくか
	选项	2.え……Hなこと?
4月10日	选项	1.诱いにのろう
4月11日	选项	1.る–こを信じよう
	选项	3.これって、4回目じゃないのか?
4月15日	选项	1.わかった。协力するよ

●草壁优季篇

注：至少要两人通关

3月1日	移动	校门前(このみ)
3月2日	移动	校门前(このみ)
	选项	3.家に归って……
3月4日	移动	3阶教室(雄二)
3月5日	选项	1.外角低め
	移动	商店街(?)
3月6日	选项	1.雄二を止める
	移动	自宅
3月7日	选项	1.べつにいいか
3月8日	移动	自宅
3月9日	移动	自宅
3月10日	移动	自宅
3月11日	移动	校门前(このみ)
	选项	2.用事がなければ
3月12日	移动	このみの中学校(このみ)
3月13日	移动	3阶教室(雄二)
3月15日	移动	自宅
3月16日	移动	自宅
3月17日	移动	自宅
3月18日	移动	自宅
3月19日	选项	2.话しをする
3月21日	选项	2.ピンクだろう
3月22日	移动	自宅
3月23日	移动	自宅
4月9日	选项	2.タマ姉は相变わらずだ。
	移动	自宅
4月10日	移动	自宅
4月12日	选项	1.このみに赖む

	移动	2阶教室(雄二)
4月13日	移动	自宅
	选项	2.物理の本
4月14日	选项	2.弱气に答える
	移动	自宅
	选项	1.学校にレポ-トを取りに行く（两人通关后出现）
	选项	1.行つてみる
4月15日	移动	自宅
	选项	2.出かけてみる
	选项	2.里庭に行つてみる
4月16日	选项	1.长い发の女の子が好き
	移动	自宅
	选项	2.出かけてみる
	选项	1.手を触つてみる
4月17日	移动	自宅
4月19日	移动	2阶教室(雄二)
	选项	1.ミルクを先に入れるかな
4月20日	移动	自宅
4月21日	移动	自宅
	选项	2.学校のことを考える
	选项	1.乐しくなつてきた?と答える
4月22日	移动	驻轮场(优季)

●久寿川ささら篇

3月1日	移动	校门前(このみ)
3月2日	移动	校门前(このみ)
	选项	1.游园地にでも行つて
3月4日	移动	3阶教室(雄二)
3月5日	选项	1.外角低め
	移动	商店街(?)
3月6日	选项	1.雄二を止める
	移动	1阶廊下(由真)
3月7日	选项	2.ひとりだけサボるなんてズルイぞ!
3月8日	移动	3阶廊下(ささら)
3月9日	移动	生徒会室(ささら)
3月10日	移动	生徒会室(ささら)
3月11日	移动	3阶教室(ささら)
3月12日	移动	3阶教室(ささら)
3月13日	移动	生徒会室(ささら)
3月15日	移动	生徒会室(ささら)
3月16日	移动	生徒会室(ささら)
3月17日	移动	3阶廊下(ささら)
3月18日	移动	3阶廊下(ささら)
3月19日	选项	1.また今度と约束
3月21日	选项	1.黑かな?
3月22日	移动	生徒会室(ささら)
3月23日	移动	生徒会室(ささら)
4月9日	移动	生徒会室(ささら)
4月10日	移动	生徒会室(ささら)
4月12日	选项	2.タマ姊に赖む
	注意	留一个存档拿不同的CG
	移动	生徒会室(ささら)
4月13日	选项	4.料理の本
4月14日	移动	生徒会室(ささら)
4月15日	移动	生徒会室(ささら)
4月16日	移动	生徒会室(ささら)
4月17日	移动	生徒会室(ささら)
4月19日	移动	生徒会室(ささら)
4月20日	移动	自宅
4月21日	移动	生徒会室(ささら)
4月22日	移动	自宅
4月23日	移动	生徒会室(ささら)
4月27日	移动	生徒会室(ささら)
4月28日	移动	生徒会室(ささら)
4月30日	移动	生徒会室(ささら)

●羽根崎美绪篇

3月1日	移动	校门前(このみ)
3月2日	移动	校门前(このみ)
	选项	1.游园地にでも行つて
3月4日	移动	3阶教室(美绪)
	选项	1.助ける
	选项	1.受け取る
3月5日	选项	1.外角低め
	移动	商店街(?)
3月6日	选项	1.雄二を止める
	移动	3阶教室(美绪)
	选项	2.いつそ意地悪してみる
3月7日	选项	1.べつにいいか
3月8日	移动	图书室(美绪)
	选项	2.毒々しく赤黑いの
3月9日	移动	商店街(美绪)
	选项	1.声をかけてみる
3月10日	选项	1.样子を见にいく
3月11日	移动	自宅
3月12日	移动	放送室(美绪)
3月13日	移动	3阶教室(雄二)
3月15日	移动	放送室(美绪)
3月16日	移动	自宅
3月17日	移动	放送室(美绪)
3月18日	移动	1阶廊下(美绪)
3月19日	选项	1.また今度と约束
3月21日	选项	3.水色がいい
3月22日	移动	自宅
3月23日	移动	自宅
4月8日	选项	1.助けに行く
4月9日	移动	自宅
4月10日	移动	自宅
4月12日	选项	1.このみに赖む
	移动	放送室(美绪)
4月13日	移动	自宅
	选项	3.相对性理论の本
4月14日	选项	2.弱气に答える
	移动	自宅
	选项	2.あきらめて寝よう
4月15日	移动	放送室(美绪)

ToHeart2 AnotherDays攻略

●河野はるみ篇

移动：里门（はるみ）
移动：2 阶教室（はるみ）
移动：里庭
移动：生徒会室（はるみ）
移动：2 阶廊下（はるみ）
移动：2 阶廊下（はるみ）
移动：里庭
移动：里庭
移动：校庭（はるみ）

●シルファ篇

移动：里庭
移动：自宅（シルフア）×8 次

●吉冈チエ篇

移动：里庭 ×7 次
选项：主犯格の吉冈さん
移动：里门（ちやる & よつち）
移动：里门（よつち）
移动：里庭
移动：里庭
移动：もんじやのお店（ちやる & よつち）

选项：约束があるんだ。
选项：ごめん、やつぱりマザコンかも
移动：ア－ケ－ド（よつち）
移动：校门前（よつち）
移动：里庭
移动：もんじやのお店（ちやる & よつち）×4 次

●山田ミチル篇

移动：里庭 ×7 次
选项：素直そうな山田さん
移动：阪道（？ ）
移动：寺女（ちやる）
移动：生徒会室（ちやる）
移动：生徒会室（ちやる）
移动：2 阶教室（ちやる）
移动：もんじやのお店（ちやる）

●ま-りゃん篇

移动：生徒会室（ま－りやん）
移动：里庭
移动：生徒会室（ま－りやん）
移动：生徒会室（ま－りやん）

移动：里庭
移动：生徒会室（ま－りやん）
移动：生徒会室（ま－りやん）
移动：里庭
移动：生徒会室（ま－りやん）×4
移动：校门前（ま－りやん）
移动：生徒会室（ま－りやん）×6
注意：此处留一个存档
移动：自宅(达成 BAD END 后读档）
移动：校庭（ま－りやん）

●菜々子篇

移动：校门前（菜々子）
移动：里庭 ×5 次
移动：校门前（菜々子）
移动：生徒会室(ま－りやん先辈）

移动：校门前（菜々子）
移动：自宅（？ ）
移动：校门前（菜々子）×7
注意：留一个存档拿不同 CG
※菜々子的泳装会有蓝白两种随机变化，CG 需收集
移动：校门前（菜々子）
移动：校门前（菜々子）
移动：校门前（菜々子）
移动：公园（ま－りやん先辈）
移动：校门前（菜々子）

●柚原春夏篇

移动：里庭 ×7 次
选项：主犯格の吉冈さん
移动：里庭 ×5 次
移动：自宅（春夏さん）
移动：自宅（春夏さん）
移动：公园（春夏さん）
移动：自宅（春夏さん）

分裂细胞三部曲高清版
奖杯攻略合集

文 SunX 编 胜负师 美编 一刀

如果说玩《MGS》是看电影的话，那么玩《分裂细胞》就是在演电影。《分裂细胞》系列第 1 作在 Xbox 平台上面世后很快就获得欧美玩家们的认可，进而迅速占据了谍报潜入型游戏的半壁江山。当年在经过 Xbox 短暂的独占期限后推出的 PS2 版则由于机能限制，未能体现出作品原有的优良素质，从而也没能获得亚洲玩家们的青睐。这次高清合集内收录的三部作品都是以 PC 版特效全开的超强画质为基础的移植版，尤其是系列第 3 作《混沌理论》的综合素质简直可以与 PS3 游戏相媲美。该三部曲在一定程度上也体现出《分裂细胞》横空出世、经典传承以及巅峰进化的全过程，想重温旧梦的玩家绝对不能错过。

分裂细胞		Ubisoft	动作射击
PS3	Tom Clancy's Splinter Cell HD		欧版
	2011年9月27日	1人	7.9英镑
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

●开山之作

笔者首先要申明，本作并不是奖杯神作。游戏中共有 37 个奖杯，金、银杯数量比较多，奖杯成色很高。其中有 4 个难度较高的奖杯，分别是全程不触发警报、每关杀人数不超过 3 人、全程不使用医疗包以及全程死亡数不超过 5 次。1 周目直接选困难难度，任务重点是开启“不触发警报”、“杀人数不超过 3 人”和“不使用医疗包”的奖杯。2 周目重新选择普通难度，主要目标是“死亡数不超过 5 次”的奖杯。至于剩余的奖杯都可以通过自由选关来逐一开启。虽然奖杯路线非常明确，但是本系列所特有的高难度任务依旧摆在玩家眼前，建议还是先熟悉游戏的方方面面之后再着手拿奖杯，相信只要肯花时间去研究实践就一定能顺利开启白金奖杯。

奖杯总数	37	铜杯	21	银杯	11	金杯	4	白金	1	奖杯难度	A

Echelon Elite（白金）
取得条件：获得除此之外的所有奖杯

Stealth Operative（金杯）
取得条件：完成全部关卡并且从未触发过警报

奖杯说明：初次接触本作的玩家可能会分辨不清警报声，真正的警报声是有节奏的尖锐音效，至于敌人警觉后持续播放的紧张音效则不是警报声。此外从敌人的行动上也可以进行判断，敌人警觉并四处查看不会触发警报，而敌人朝你开枪或开启墙上的报警器就铁定会触发警报。第5和第7关的枪战环节属于强制剧情，不会影响该奖杯的开启。触发警报的解决办法很简单，那就是开启菜单读取之前的存档，玩家一定要保持随时记录的好习惯，前提是在完全安全的情况下进行记录。另外最重要的一点就是，在某些关卡的特定环节中，玩家必须把所有敲晕的敌人都搬到光亮度最低的位置，如果直接把尸体暴露在灯光下，那么在触发记录点或进入下个任务环节时画面中会出现“尸体被发现，警报已触发”的提示信息。所以平时一定得做好善后工作，记得把所有尸体都堆到黑暗角落内或者把屋内的灯全部打碎，只要保证尸体躺在光亮度最低的位置就可确保万无一失。

Passive Aggression（金杯）
取得条件：每关杀人数不超过3人

奖杯说明：在进行任务时尽量不要使用致命武器，每关只允许杀3个敌人或狗，摧毁炮塔和监视摄像头则不属于杀人范畴。在一般情况下接近敌人按R1或从背后挟持并击晕挡道的敌人即可。在第5和第7关的强制枪战环节中，可适当杀1～2人后使用SC-20K附带的非致命性武器“Sticky Shocker”或“Ring Airfoil Round”击晕敌人。

Echelon Mercenary（金杯）
取得条件：困难难度（Hard）通关

奖杯说明：普通难度与困难难度的区别在于主角受伤害时的掉血速度，至于敌人的站位走向、数量和警觉度没有明显的差别。由于本作的任务指引非常模糊，在游戏画面中会提示任务目标，而任务目标的地点只能靠玩家去摸索，所以在行动时得尽量待在黑暗中，时刻关注画面右侧的光亮度，耐心观察敌人的行动规律，并制定出安全的潜行路线，每当通过一处危险的路段就马上存档记录。

Immune（金杯）
取得条件：完成全部关卡并且从未使用过医疗包

奖杯说明：在游戏过程中尽量不要去拣医疗包，另外在按□选择道具时不要把光标停留在“Items”中的医疗包图案上。只要能避免误操作的话，那么在游戏通关后便能顺利开启奖杯了。

Echelon Recruit（银杯）
取得条件：普通难度（Normal）通关

Enforcement（银杯）
取得条件：完成关卡“Police Station”

Expendable（银杯）
取得条件：完成关卡“Defense Ministry”

Tycoon（银杯）
取得条件：完成关卡“Oil Refinery”

Secret Service（银杯）
取得条件：完成关卡“CIA Headquarters”

TechWars（银杯）
取得条件：完成关卡“Kalinatek”

Power Struggle（银杯）
取得条件：完成关卡“Chinese Embassy”

Secured Assets（银杯）
取得条件：完成关卡“Abattoir”

Re-Run（银杯）
取得条件：完成关卡“Return to Chinese Embassy”

Sealed Fate（银杯）
取得条件：完成关卡“Presidential Palace”

Urban Legend（银杯）
取得条件：完成所有关卡并且死亡次数不超过5次

奖杯说明：本作最难的奖杯！从玩家开始“New Game”后，只要发生死亡就会被系统自动保存，读档或选关重打也无济于事。每当玩家在遇到险情时，比如坠楼、踩到地雷、拆墙雷失败、被爆炸火焰波及、被敌人子弹打中等，不要认为快速按出菜单选择“Quick Load”读取存档就能避免死亡的发生，只要主角在画面中即将或已经呈现出倒地死亡的状态，那么死亡数就可能被系统读取并保存了。解决的办

法稍显麻烦，那就是使用U盘来备份存档，在具体操作中也要注意避免存档损坏的恶性BUG。玩家可在危险环节前进行存档，记得要选“Save Game”，而不是“Quick Save”，然后退出游戏将存档备份。回到游戏中若不慎死亡不要直接按“Home”退出游戏，而是先退到主菜单再退出游戏。退出游戏后删除当前存档，把之前备份好的存档重新拷回PS3，再次进入游戏后不要选“Resume Game”，而是选“Load Game”中的最新档。此方法虽然很折腾人，但是很实用很保险，建议每完成一关就备份一次。

Field Agent
铜杯

取得条件： 累计撬开25扇门

奖杯说明： 正常通关一遍无法撬满25扇门，玩家可在自由模式中选择关卡“CIA HQ”来反复刷。关卡内有5扇上锁的门，要注意只能使用“Lock Pick”来撬门，如果使用1次性开锁工具“Disposable Pick”则不做累计。

Cyber Warfare
铜杯

取得条件： 累计窃取47个电脑数据

奖杯说明： 电脑数据可以累计取得，同样建议选择关卡“CIA HQ”来反复刷出。整个关卡内大约有10台左右的电脑存有数据，玩家可以先清理掉巡逻人员，然后搜寻并调查各个房间内的电脑。其实该奖杯完全可以放到最后刷，因为在完成其他奖杯的过程中也可以顺路调查不少电脑。

Adrenaline Rush
铜杯

取得条件： 被敌人察觉后且在触发警报前杀死10名敌人

奖杯说明： 关卡“Defense Ministry”中当玩家攀爬水管偷偷潜入一间小厨房，厨房里有两个厨师和一名西装男，玩家把左侧冷冻间的电灯关掉吸引西装男前来查看，看准时机挟持住西装男。当两名厨师看见你挟持着西装男时会惊慌失措，在他们按下警报器前按R1把西装男打晕就算成功1次。记得把两个厨师都打晕后记录一下，然后重新选关继续刷。

Pinpoint Specialist
铜杯

取得条件： 爆头杀死25名敌人

奖杯说明： 关卡“Kalinatek”中有数量较多的敌人，使用SC-20K按R3进入精确瞄准模式可轻松实施爆头攻击。

Fatal Embrace
铜杯

取得条件： 挟持敌人100次

奖杯说明： 关卡“CIA HQ”中有大量的工作人员和保安，人员分布比较松散很容易下手。

Surgical Strike
铜杯

取得条件： 累计踩晕13名敌人

奖杯说明： 关卡“Chinese Embassy”初期主角会爬上一处地势较高的建筑平台，眼前的狭窄街道上有3名巡逻士兵，其中有1名士兵会走到主角所在平台的边缘，此时看准时机按△跳下可以顺利踩晕他。踩晕该士兵之后把他抱到街道的灯光下，然后重新回到平台上，建议记录一下。晕倒的敌人很快会被同伴发现并叫醒，片刻之后该士兵依旧会按照固定的巡逻路线走到平台边缘，接着如法炮制直至奖杯开启。

Afterwinds
铜杯

取得条件： 使用手雷炸死11名敌人

奖杯说明： 关卡“Abattoir”中期经常会遇到三五成群的敌人，玩家可以使用SC-20K附带的烟雾摄像头“Diversion Camera”，先把摄像头射到敌人附近的墙上，按×发出声音吸引敌人前来查看，然后按L1释放刺激性烟雾让敌人咳嗽，此时迅速上前按R1将敌人逐一击晕，最后把晕倒的敌人都堆在一起用手雷炸死。另外手雷可以从敌人背包内补充，所以不用担心数量不够。

Nightlife
铜杯

取得条件： 摧毁25盏灯

奖杯说明： 非常简单的奖杯，记得经常射灭场景中的灯泡或灯管即可。

Privacy Matters
铜杯

取得条件： 关闭25个无人监视摄像头

奖杯说明： 关卡“Defense Ministry”的初期任务中可陆续看到5～6个监视摄像头，使用消音手枪打坏即可，反复刷几遍即可。

Friendly Chats
铜杯

取得条件： 执行5次威胁恐吓

奖杯说明： 关卡“Defense Ministry”初期任务中会要求主角前去地下停车场拷问一名司机，可反复刷本关直至奖杯开启。

Collector
铜杯

取得条件： 拆除15个墙雷

奖杯说明： 慢慢接近墙雷并在闪绿灯的瞬间按×进行拆除。关卡“Kalinatek”中可拆除8～9枚墙雷，刷两遍即可顺利开启奖杯。

inhuman menace
铜杯

取得条件： 关闭10台自动警戒炮塔

奖杯说明： 关卡“Abattoir”中的屠宰车间内有数量较多的警戒炮塔，在炮塔边的装置上选择“Deactivate”就能切断炮塔电源。

Quick-draw
铜杯

取得条件： 只使用消音手枪完成关卡“Kalinatek”。

奖杯说明： 全程使用消音手枪，此外手雷和墙雷也可以使用，不会影响奖杯的开启。

Charged Up
铜杯

取得条件： 使用“Sticky Shockers”击倒5名敌人。

奖杯说明： “Sticky Shocker”是SC-20K的副武器，在游戏过程中会自然开启该奖杯。

“Knock, knock”
铜杯

取得条件： 窥视门后情况10次

奖杯说明： 来到门前按□选择装备“Optic Cable”，贴门按R1通过微型探头可窥视门后的情况，累计调查10扇门即可。

“Over Here!”
铜杯

取得条件： 挟持警觉状态下的敌人10次

奖杯说明： 玩家躲在黑暗中开枪、投掷杂物、关闭电灯开关或是起跳发出声音等都会使敌人进入警觉状态，此时从背后挟持住敌人即算完成1次，在游戏过程中可自然开启该奖杯。

“Passing Through”
铜杯

取得条件： 完成初期训练关并且从未训练失败

奖杯说明： 训练任务难度不高，多玩几次就能无失败通过。

Peace Stalker
铜杯

取得条件： 不开枪完成关卡“Police Station”

奖杯说明： 惟一要注意在关卡中队友会让你射击天窗以消除室内的烟雾，玩家必须无视这个提示，而是直接开启右侧的门跑出房间。

Active Duty
铜杯

取得条件： 完成训练关

Non-existent target
铜杯

取得条件： 无伤前提下完成关卡“Oil Refinery”。

奖杯说明： 关卡流程并不长，利用S/L大法可顺利无伤过关。

Data hacker
铜杯

取得条件： 收集50个数据棒

奖杯说明： 调查电脑或敌人的腰包都能获得数据棒，靠近敌人尸体选择“Satchel”可进行搜刮。

●密码锁列表

任务中经常会遇到带密码锁的门,玩家可以参照下表中的密码进行输入,可免去许多麻烦。

关卡	密码
Training Course	5656/28469
Police Station	091772/5929
Defense Ministry	59259
CIA HQ	7687/110598/2019/110700/0614/020781
Kalinatek	97531/33575/1250
Chinese Embassy Ⅱ	1436/9753/1456/1834/7921
Presidential Palace	2126/70021/66768

TIPS SC-20K的副武器“Sticky Camera”直接命中敌人脑袋也有致晕效果。推L3移动时按住○可做出翻滚动作。原地起跳的作用相当于吹口哨，敌人会查看你发出声音的地点。

分裂细胞 明日潘多拉		Ubisoft	动作射击
PS3	Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow HD		欧版
	2011年9月27日	1人	7.9英镑
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

●传承之作

本作依旧有37个奖杯，总体奖杯难度相比第1作要简单不少。重点留意4个高难度奖杯，分别是全程潜入通关、不死1次通关、不使用医疗包和不使用SC-20K主武器通关。1周目选择困难难度，目标是开启“全程潜入”、“不使用医疗包”和“不使用SC-20K主武器”的奖杯。2周目选择普通难度，开启“不死1次通关”的奖杯。剩余的奖杯依旧通过自由选关来逐一开启，累计型奖杯一定要按照选关→刷→保存→选关的方式来进行。

奖杯总数	37	铜杯	21	银杯	11	金杯	4	白金	1	奖杯难度	B

Preserved Hope
白金

取得条件：获得除此之外的所有奖杯

Veteran
金杯

取得条件：困难难度(Hard)通关

奖杯说明：本作流程较短，任务难度比初代低，只要熟悉任务流程便能轻松通关。

Phantom Strike
金杯

取得条件：全程潜入完成所有关卡

奖杯说明：所谓全程潜入就是不触发警报，本作的警报系统有所改进，在每关的任务画面中可看见“0/1”、“0/2”、“0/3”和“-/-”的图标。“0/1”表示触发1次警报就会潜入失败；“0/2”和“0/3”表示有多次触发警报的机会；“-/-”表示当前可以大胆与敌人展开激战。玩家在每关结束前都要查看一下警报数是否为“0”，其实在很多情况下就算不慎惊动了敌人，但只要能及时阻止敌人报警，并且警报数没有被记录就无妨。使用S/L大法可确保开启该奖杯。

Samaritan
金杯

取得条件：完成所有关卡且不死一次

奖杯说明：本作最难的奖杯。当玩家体力接近空血或呈现必死状态时会强制进入任务失败画面，一旦发生死亡就会被系统自动保存，就算选关重打也无力回天。解决的方法是在危险发生前提前记录，并用U盘把存档进行备份。本作容易发生死亡的场景并不多，值得留意的环节分别是：关卡“Jerusalem”乘坐电梯抵达下水道时的枪战；关卡“Kundang Camp”中的地雷阵；关卡“Komodo”脱出潜艇基地时的强制战斗；关卡“Jakarta”抵达卫星天线区域躲避探照灯与地雷以及护送人质时发生的强制战斗；最终关“Los Angeles”中与恐怖分子头目交火。另外还要注意一点，如果玩家因为触发警报导致游戏失败，那么一定要快速按R1，如果失败画面中的主角被敌人打死的话，同样也会算是死亡。

Immune
金杯

取得条件：完成全部关卡并且从未使用过医疗包

奖杯说明：本作的医疗包都设置在墙上，玩家在非满血状态时调查医疗包就能自动补充体力。如果不慎在捡弹药时误碰医疗包可以读档重来。

Emissary
银杯

取得条件：完成关卡“US Embassy,Dili”

Encephalon Exchange
银杯

取得条件：完成关卡“Saulnier Cryogenic, Paris”

The Great Train Insertion
银杯

取得条件：完成关卡“Paris to Nice”

Shaliah
银杯

取得条件：完成关卡“Jerusalem”

Refined Communications
银杯

取得条件：完成关卡“Kundang Camp”

Under Metal Cover
银杯

取得条件：完成关卡“Komodo”

Technical Difficulties
银杯

取得条件：完成关卡“Jakarta”

Duty Calls
银杯

取得条件：完成关卡“Los Angeles”

Five-SeveN
银杯

取得条件：只使用消音手枪和SC-20K的副武器完成所有关卡

奖杯说明：全程不可使用SC-20K的主武器，可以使用消音手枪、SC-20K附带的非致命性武器、手雷和墙雷。每当遇到来势汹汹的敌人时可使用SC-20K附带的非致命性武器，包括麻痹弹头和橡皮子弹等。对付未警觉的敌人可以用消音手枪，记得在举枪时按L1切换成红外线瞄准，可大幅度提升射击精确度。

Mission Complete
银杯

取得条件：普通难度(Normal)通关

奖杯说明：困难难度通关后无法同时开启该奖杯，玩家必须得玩第2遍。

Ghosts don't die
银杯

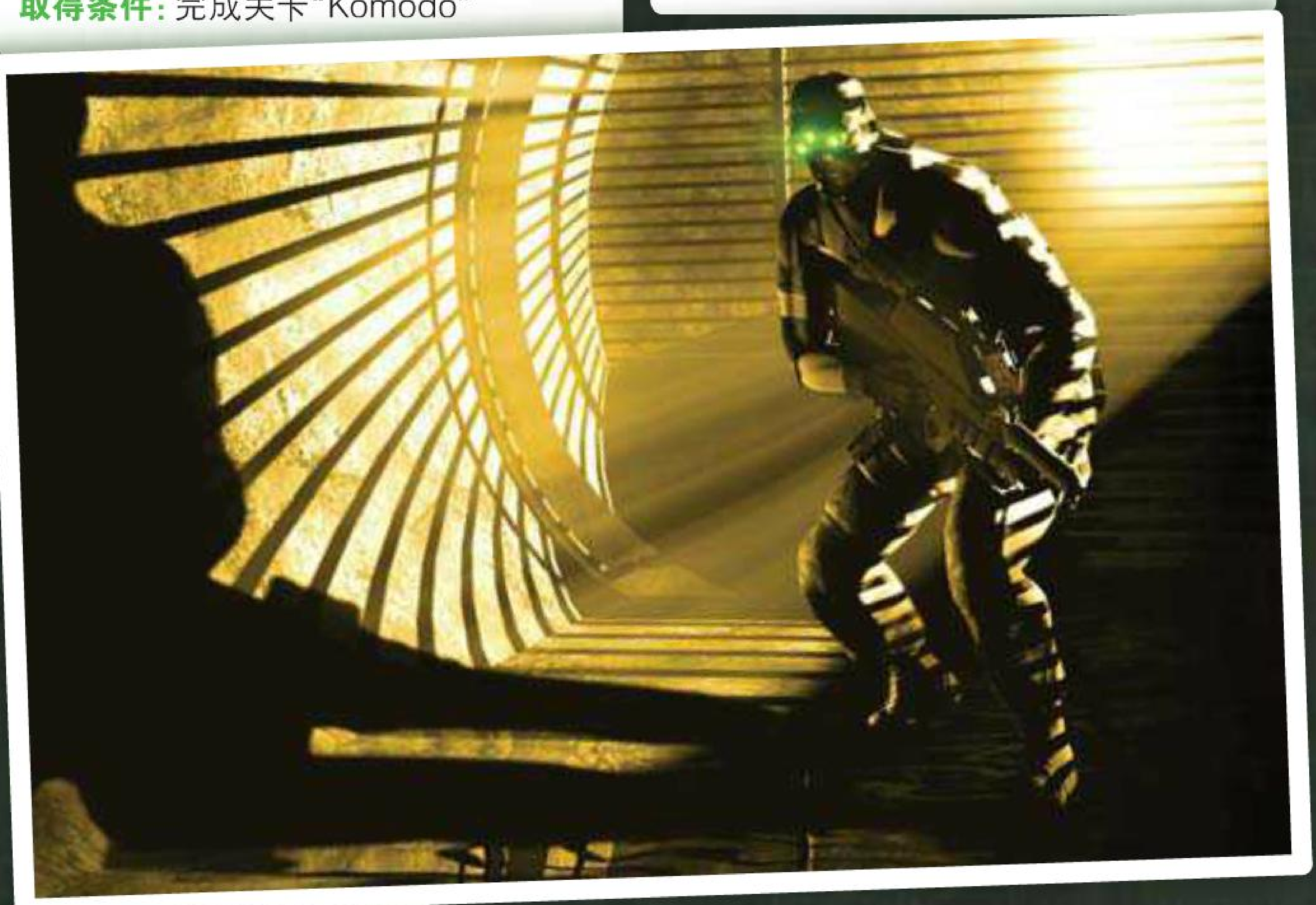
取得条件：完成所有关卡并且死亡次数不超过3次

奖杯说明：可与“Samaritan”奖杯同时开启。

Boot-Call
铜杯

取得条件：吹口哨吸引敌人并敲晕50名敌人

奖杯说明：按L2吹口哨可把敌人吸引至你发出声音的位置，然后偷偷接近按R1将敌人敲晕，累计完成50次即可，推荐在关卡“Jerusalem”初期反复刷。



TIPS 恶搞1：某些任务开始时，主角面前总是站着一名女性队友Grim，其实是可以开枪打死她的，至于后果自然是任务失败。恶搞2：故意蹲在门边，敌人就无法开门出来，也不会报警。

Athletic Tendencies
铜杯

取得条件：吹施展 5 次蹬墙跳

奖杯说明：选择关卡“Dili” 来到需要蹬墙跳的地点，完成一次后重新跳回地面，反复 5 次即可开启奖杯。

Sleep Overs
铜杯

取得条件：不触发警报完成任意 1 关

奖杯说明：推荐关卡“Dili”。

Execution
铜杯

取得条件：放倒 10 名敌人且不死 1 次

奖杯说明：不需要特意去打，在挑战“Samaritan” 奖杯的过程中自然会开启。

Dark instance
铜杯

取得条件：摧毁 50 盏灯

奖杯说明：最简单的奖杯，可自然取得。

Live on the Edge
铜杯

取得条件：在触发两次警报的情况下完成任意 1 关

奖杯说明：必须在警报上限为“0/3” 的关卡中完成，强烈推荐关卡“Paris”。在关卡初期遇到第 1 个敌人，故意暴露行踪并让其警报 1 次，接着快速干掉他并把尸体摆在灯光下。通过废弃的列车后遇到两名敌人，等待他们交谈完毕后让他们走。稍等片刻后，这两名敌人会发现刚才被你干掉的敌人尸体，从而触发第 2 次警报。在接下来的任务中按照常规潜入打法，敌人尸体都得搬到黑暗角落内，并且记得多记录，顺利完成本关后即可开启奖杯。

Inhouse Medic
铜杯

取得条件：使用 10 次医疗包

奖杯说明：墙上的医疗包可连续使用 5 次，每选择 1 次“Restore Part” 就能进行 1 次救治，救治 1 次大概可回复 25% 的体力。由于该奖杯与“不使用医疗包”的金杯有冲突，建议到最后再来拿。

Surprise!
铜杯

取得条件：在敌人打开电灯开关的瞬间从背后挟持住并完成 10 次

奖杯说明：同样选择关卡“Paris”，进入房间后把灯关闭吸引敌人前来开灯，在敌人开灯后的瞬间挟持住就算完成 1 次。两个房间内共有 3 名敌人，刷满 10 次即可开启奖杯。

Safe and Secure
铜杯

取得条件：利用 3 种视觉轮流窥视任意 13 扇可以开启的门

奖杯说明：所谓 3 种视觉就是普通、夜视和热感应。靠近门选择“Optic Cable” 进行窥视，同时把 3 种视觉全部切换一遍。

Neutral Outlook
铜杯

取得条件：杀死 Norman Soth

奖杯说明：剧情奖杯，杀死机场恐怖分子头目。

You can't see me
铜杯

取得条件：干扰 5 个监视摄像头

奖杯说明：可选择关卡“Paris”，当玩家完成拆弹任务之后，会跟随剧情发展来到电脑服务器机房内，此时天花板上正好有 5 台监视摄像头，使用“Cam Jam” 把每个摄像头干扰至冒烟即可开启奖杯。

Warranty Period
铜杯

取得条件：救下 Francois

奖杯说明：在关卡“Paris” 后期的封闭房间内会遇到 Francois，交谈完毕后出现倒计时，此时快速回到通风管道内，射击走廊内敌人身边冒白烟的阀门开关，可顺利解救 Francois。

Recall Rejected
铜杯

取得条件：不救 Francois

奖杯说明：相同的地点，出现倒计时后爬回通风管道内等待时间耗尽即可。建议提前记录 1 下，可快速开启两个奖杯。

One Shot
铜杯

取得条件：在狙击模式中杀死 10 名敌人

奖杯说明：选择 SC-20K 按 R3 进入精确射击模式可远距离狙杀敌人。

One kill
铜杯

取得条件：爆头杀 25 名敌人

奖杯说明：消音手枪按 L1 切换成红外线瞄准，SC-20K 则要在精确射击模式中按↑将瞄准镜倍率放大至最高，这两种方法都可以轻松命中敌人脑袋。

Fisher Express
铜杯

取得条件：在 15 分钟内完成关卡“Paris to Nice”

奖杯说明：关卡流程很短，熟悉任务流程可快速通过。

Exponential Heat
铜杯

取得条件：关闭 5 个自动警戒炮塔

奖杯说明：在游戏过程中会陆续找到 5 个炮塔，不用刻意去刷。

Go FUBAR
铜杯

取得条件：杀死最终关“Los Angeles” 中所有的恐怖分子

奖杯说明：关卡中的恐怖分子共有 10 名，快速辨别恐怖分子的方法就是利用热感应视觉，全身呈现红色高亮的敌人就是恐怖分子，一旦遇到就必须下手除掉。

Amorality
铜杯

取得条件：杀死 Dahlia Tal

奖杯说明：在关卡“Jerusalem” 中坐升降机前往下水道之前，隔着电梯门与 Dahlia Tal 对话时开枪射杀她。

Accomplice
铜杯

取得条件：不杀 Dahlia Tal

奖杯说明：相同的地点，违抗上级命令不杀 Dahlia Tal。同样建议提前记录 1 下，可快速开启两个奖杯。

Biological Warfare
铜杯

取得条件：搜索 ND133

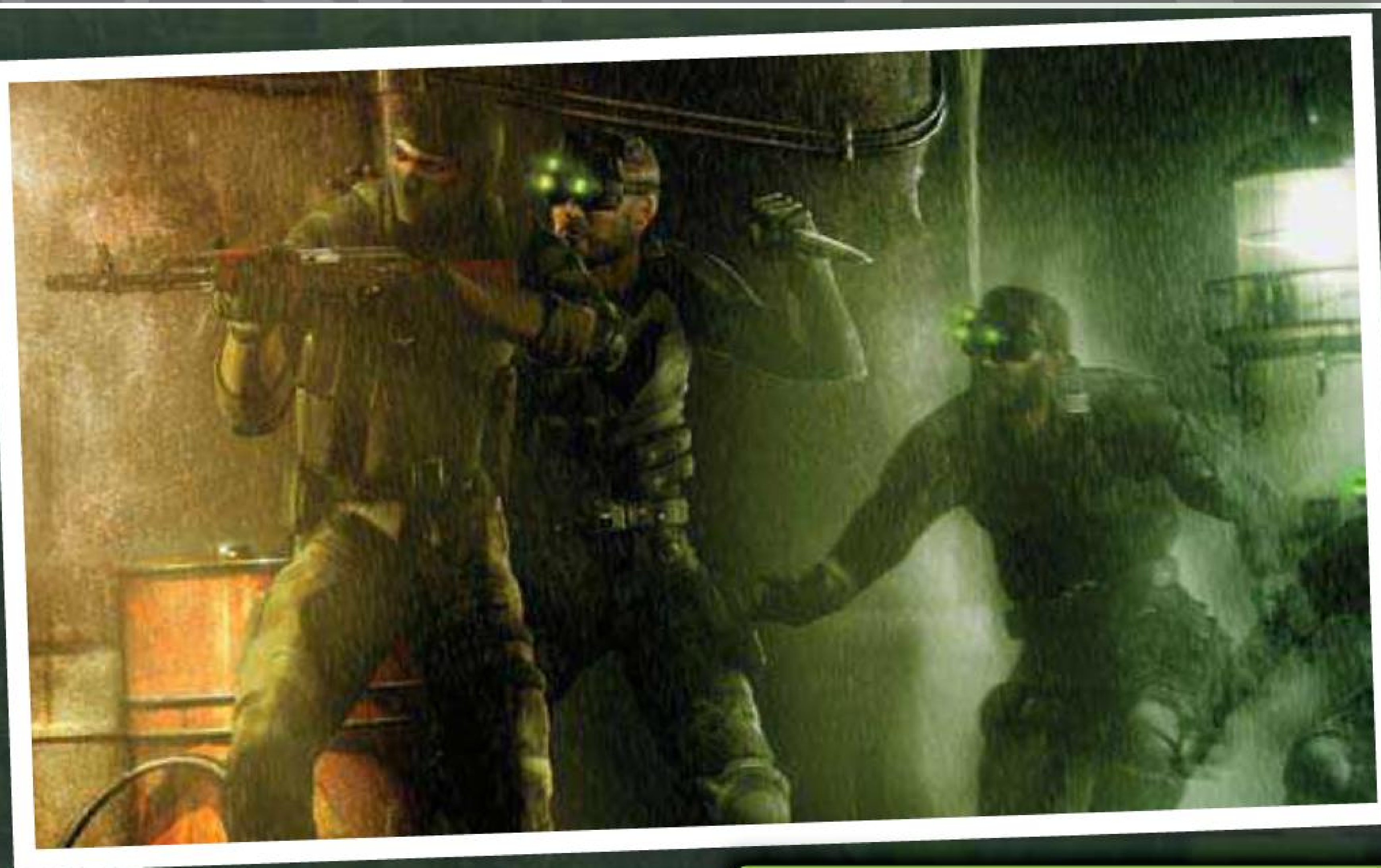
奖杯说明：剧情奖杯。

巅峰之作

本作的综合素质相比前两作有较大提升，实乃三部曲中最值得购买的作品。所有 37 个奖杯中有难度的奖杯只有 4 个，分别是专家难度通关、困难难度通关且死亡数不超过 5 次、每关任务成功率 80% 以上和不使用医疗包通关。由于以难度通关的 3 个奖杯无法同时开启，所以必须得先后通关 3 遍才行。1 周目选普通难度，在熟悉任务的同时务必要开启 “每关任务成功率 80% 以上” 和 “不使用医疗包”的金杯。2 周目选困难难度，目标是开启“死亡数不超过 5 次” 的金杯。3 周目选专家难度快速通关 1 遍。剩余奖杯依旧通过自由选关来逐一开启。

分裂细胞 混沌理论		Ubisoft	动作射击
PS3	Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory HD		欧版
	2011年9月27日	1人	7.9英镑
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

奖杯总数	37	铜杯	21	银杯	11	金杯	4	白金	1	奖杯难度	B



Splinter Cell

白金

取得条件：获得除此之外的所有奖杯

BlackOps Specialist

金杯

取得条件：以专家难度（Expert）通关1遍

奖杯说明：专家难度的难点体现在主角极易被秒杀，同时敌人警觉度提升，稍有风吹草动就会展开大范围搜捕。建议在3周目时再来挑战该奖杯，此时玩家对整个任务流程也较为熟悉，在潜入作战时主攻主要任务，至于次要任务和临时任务都可无视。

Makes you feel alive

金杯

取得条件：困难难度（Hard）通关且死亡数不超过5次

奖杯说明：本作最难的奖杯，前提条件是在困难难度下。玩家一般在遇险瞬间会下意识地按出菜单，此时如果听到游戏失败音效则说明死亡数已被系统记录。依旧推荐拷存档的老办法来解决，建议每完成1关就退出游戏把存档备份1次。

Greater Good

金杯

取得条件：所有关卡的任务成功率达到80%以上

奖杯说明：本作新增任务成功率的设定，每1关的任务成功率的起始数据均为100%，完成关卡任务后会根据玩家的实际表现来扣除相应的分数。影响任务成功率的因素有5点：1.次要任务占15%的成功率，此类任务大多在任务过程中触发，大致分为搜索物品、调查电脑或拷问获取情报等，玩家只要留意画面中的任务提示一般不会错过。2.临时任务占10%的成功率，此类任务大多以收集为主，比如调查物品、电脑或电话线等，每完成一项可达成相应的成功率。3.使用致命武力，直接杀死敌人或平民会严重降低成功率，遇敌禁按R1，多按L1。4.被敌人看见或触发警报，敌人朝你开枪才算看见，进入警戒状态则不算。警报触发数显示在画面右下角，全程保持“0”即可。5.尸体发现数量，尸体直接暴露在强光下虽然不会触发警报，但每发现1个会扣除5%的成功率。综上所述，玩家如果没能顺利达成80%以上的成功率，只需重打一遍即可。任务完成时间不影响成功率，玩家完全可以放慢脚步稳扎稳打。

Immune

金杯

取得条件：完成全部关卡并且从未使用过医疗包

奖杯说明：本作的医疗包设置在特定位置的墙壁上，某些医疗包的位置与通风管道比较接近，在选择钻进通风管道时注意不要误操作。

Out of the Spotlight

银杯

取得条件：完成关卡“Lighthouse”

Cruise control

银杯

取得条件：完成关卡“Cargo ship”

Money matters

银杯

取得条件：完成关卡“Bank”

Apple Pie

银杯

取得条件：完成关卡“Penthouse”

Displacement

银杯

取得条件：完成关卡“Displace”

The Way of the Echelon

银杯

取得条件：完成关卡“Hokkaido”

Fright of Neighbors

银杯

取得条件：完成关卡“Battery”

Plight of Neighbors

银杯

取得条件：完成关卡“Seoul”

Cleaning Duty

银杯

取得条件：完成关卡“Bathhouse”

The Star in the East

银杯

取得条件：完成关卡“Kokubo Shosho”

Sentinel

银杯

取得条件：以普通难度（Normal）通关1遍

Topsy turvy

铜杯

取得条件：把5名敌人拉下悬崖

奖杯说明：关卡“Lighthouse”中灯塔顶部有1名敌人，趁其不备按△悬挂在灯塔栏杆外，等其经过并出现动作提示时按×即可。关卡“Penthouse”中从屋顶滑过广告牌来到阳台区域，可用相同方法搞定一名敌人。在以上两处地点刷满5次即可开启奖杯。

Art of Unseen

铜杯

取得条件：不触发警报完成任意1关

奖杯说明：推荐关卡“Lighthouse”。

Silent Death from above

铜杯

取得条件：悬挂在高处扭断5名敌人的脖子

奖杯说明：关卡“Lighthouse”中能听到惨叫声的区域顶部有1根杆子，按△、△隐蔽好之后吹口哨吸引敌人前来查看，出现动作提示后按×即可，此区域内共有2名敌人。关卡“Cargo ship”中经过空旷的轮机房区域，此时1名敌人正与轮机旁的另1名敌人在聊天，利用相同方法来轻松搞定他们。关卡“Penthouse”中的某个房间可看见1名敌人背对着你在听音乐，利用老办法轻松搞定。当然玩家也可以选择同1处地点来反复刷出奖杯。

Enhanced perception

铜杯

取得条件：不通过远程扫描来破解10台电脑

奖杯说明：靠近电脑选择“Use computer”，然后选“Security Access”进行破解，在右侧解码器亮起的数字上按□进行筛选，最后按×确定正确的密码。关卡“Bank”中有大量电脑可供破解。

Darkside

铜杯

取得条件：利用“OCP”干扰40个电源装置

奖杯说明：消音手枪按L1能使所有电源装置暂时失效，累计使用40次即可。

Good ol' Pump-action

铜杯

取得条件：使用霰弹枪击倒5名敌人

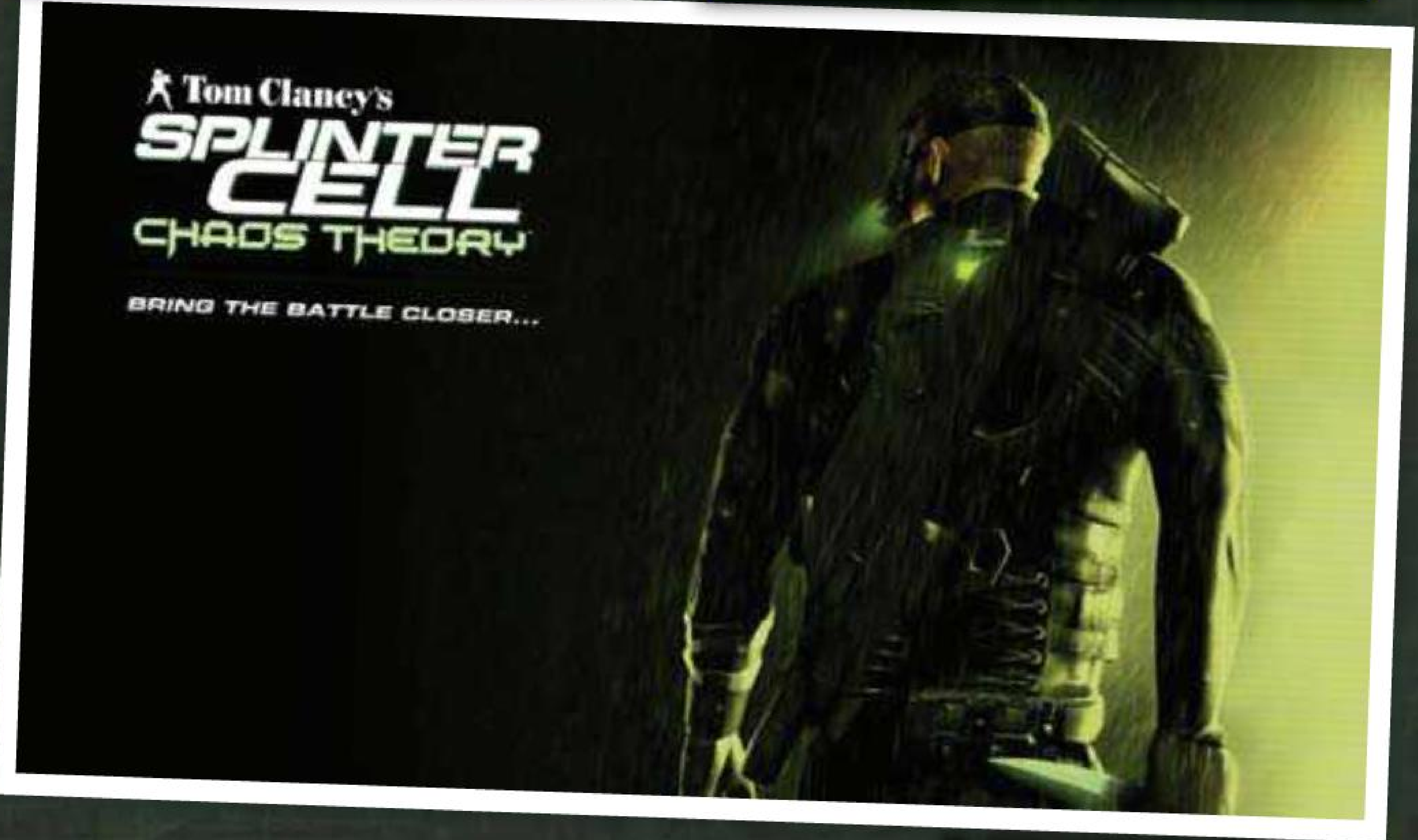
奖杯说明：关卡“Battery”、“Seoul”、“Bathouse”和“Kokubo Shosho”中可选择霰弹枪配件，SC-20K举枪时按△装配霰弹模块，累计击倒5名敌人即可。

Not Today

铜杯

取得条件：被囚禁后成功逃脱

奖杯说明：关卡“Kokubo Shosho”中搭乘自动扶梯时会遇到3名装备非致命武器的敌人，故意被他们击晕后会触发囚禁的剧情，只要顺利撬开手铐就能开启奖杯。



Life's Edge
铜杯

取得条件： 用战术匕首干掉20名敌人

奖杯说明： 靠近敌人按R1，在关卡“Lighthouse”中反复刷即可快速开启奖杯。

Dignity and Honor
铜杯

取得条件： 解脱Morgenholt

奖杯说明： 在关卡“Lighthouse”中替被拷打至死的尸体松绑即可。

Dead Man Hanging
铜杯

取得条件： 无视Morgenholt

奖杯说明： 在关卡“Lighthouse”中无视吊着的尸体，等完成关卡后可开启奖杯。

Final Cruise
铜杯

取得条件： 杀死Lacerda

奖杯说明： 在关卡“Cargo ship”中途经船员寝室区会发现3个敌人在房间内聊天，其中有1名敌人的穿着打扮与众不同。静等目标人物走进厨房倒咖啡时挟制住，拷问一番后按R1暗杀掉。

Worms
铜杯

取得条件： 破解3台视网膜扫描仪

奖杯说明： 提供3台视网膜扫描仪的具体位置：关卡“Bank”中的银行大厅内；关卡“Displace”中的Level 2区域健身房门边右侧；关卡“Kokubo Shosho”中穿过装有数台监视摄像机的电脑机房后的必经之路中。

Knock, Knock-out
铜杯

取得条件： 揣门撞晕5名敌人

奖杯说明： 吹口哨把敌人吸引至关闭着的门后，开启热感应视觉观察门后敌人的站位，看准时机选择“Bash door”撞晕敌人，累计施展5次即可开启奖杯。

BSOD
铜杯

取得条件： 关闭10台电脑

奖杯说明： 最简单的奖杯，靠近电脑选择“Shutdown”即可。

Heat Waves
铜杯

取得条件： 在热感应模式下狙杀10名敌人

奖杯说明： 按→切换至热感应视觉，然后举枪按R3进入精确瞄准模式，累计杀死10名敌人即可。

Dire consequnces
铜杯

取得条件： 杀死Milan Nedich

奖杯说明： 关卡“Hokkaido”中数名敌人正在房间内聊天，在门外吹口哨把敌人吸引出去，然后钻墙洞进入内室挟持住目标人物，拷问一番后按R1暗杀掉。

Price of Betrayal
铜杯

取得条件： 杀死Douglas Shetland

奖杯说明： 关卡“Bathhouse”最后与目标人物发生对峙，对话完毕后按R1开枪射杀。

Price of Friendship
铜杯

取得条件： 不杀Douglas Shetland

奖杯说明： 相同的地点，对话完毕后按□放下枪。建议提前记录一下，可快速开启两个奖杯。

Bushido
铜杯

取得条件： 拯救otomo

奖杯说明： 关卡“Kokubo Shosho”中目睹otomo的自杀行为后，主角进入房间并夺下匕首。待任务结束之后奖杯随之开启。

Unsung Hero
铜杯

取得条件： 执行英雄主义行动

奖杯说明： 关卡“Seoul”后期潜入友军战斗机坠落区域，必须把两名昏迷的飞行员搬运至街道左侧拐角的小巷内。由于街道尽头有敌人坦克警戒，所以在搬运前记得朝街道前方投掷烟雾弹。

Cold Duty
铜杯

取得条件： 牺牲飞行员

奖杯说明： 相同的地点，选择不救飞行员，过关之后即可开启奖杯。

●临时任务

临时任务的完成率关系到金杯“Greater Good”的开启，笔者将所有收集品按正常流程发展进行排序，以供玩家参考。

Lighthouse 军火箱子：5

1. 能听到AK47射击声的区域内，在电灯发电机附近
2. 紧接着第1个武器箱子，在堆满木桶的区域内
3. 第2顶帐篷内
4. 下1个露天区域内的木棚底下
5. 露天城墙炮台区域内。

Cargo ship 军火箱子：6

1. 第1个堆满木箱的仓库内，在墙角缝隙的地面
2. DECK S-1区域1层，门口挂着日历的船员寝室内的杂物间
3. DECK 1出口的楼梯底部
4. DECK 2区域内的餐厅厨房角落
5. DECK 3船员寝室区域内的楼梯边
6. 撤离前船头的甲板上

Bank 上传假邮件：8

1. 银行正门总台的电脑
2. 进入East Wind区域，设有接待小窗口的房间内的电脑（厕所正对面）
3. 走楼梯上到2楼，在被4～5根红外线保护着的办公桌上的电脑
4. 玻璃电脑房内桌上的电脑
5. East Wind区域总裁室桌上的电脑
6. 从门边狗洞进入的房间中的电脑
7. 走廊内设有接待窗口的保安室内的电脑
8. 银行金库内的电脑

Penthouse 入侵监视摄像头：6

1. 穿过1名坐在电脑前打瞌睡的敌人的房间，在露台区域的墙边。
2. 穿过有1名敌人看电视的房间，在下1个露台的墙边。
3. 从露台门边的通风管道钻进餐厅内，在室内的凹型墙边（正对螺旋楼梯）
4. 同一个屋子的电视机右侧的墙边
5. 走螺旋楼梯上到2楼，在卧室内的墙边
6. 温室花房内的墙边

Displace 植入追踪器：3

1. Operations Room中的电脑
2. Level 2区域健身房内的电脑
3. 爬进自动炮塔实验区尽头的通风管道，在通风管道内右转爬进更窄的分支管道，尽头小房间内的电脑

Hokkaido 搜索隐形麦克风：6

1. 穿过停着两辆汽车的院子进入对面房子，在塌塌米区域某个房间的电话边
2. 设有木头屏风的居酒屋内的电话边
3. 金色佛像区域右侧房间内的电话边
4. 穿过温室花房，在客房区域内的电话边
5. 客厅内正在看电视的敌人背后的电话边
6. 豪华画室内的电话边

Battery 调查电脑；4

1. Command Center区域中装有百叶窗玻璃幕墙的办公室内的电脑
2. Command Center区域楼梯边撬门进入控制室，室内角落内的电脑
3. 导弹基地作战控制室内的电脑
4. 导弹发射台正下方的控制室内的电脑

Seoul Part1 切断扩音喇叭：3

1. 街道内有2名士兵的帘子附近的墙边
2. 军用卡车边的墙上
3. 同1区域爬进通风管道前，附近的墙边

Seoul Part2 关闭雷达：5

1. 有飞行侦察机的场景内，在滑绳索之前调查木箱上的手提电脑
2. 下个区域内的高处平台上有2名敌人正在聊天，旁边就是手提电脑
3. 民居阳台上的手提电脑
4. 绕过正在激战的黑暗街道，爬上街道尽头的梯子上到高处平台就能找到电脑
5. 从战斗机残骸附近的梯子爬上高处平台可找到电脑

Bathhouse 调查电话线：3

1. 关卡初期街道的墙上
2. 正在装修的游泳池区域门边的墙上
3. 澡堂服务台边的墙上

TIPS 举枪状态下走路不会发出任何声音。背着或挟持着敌人通过红外线不会触动警报，适用于关卡“Bank”。出击前推荐选择“Stealth”装备，可以携带更多的非致命性武器。在狭窄通道内对墙壁按△可作出劈叉固定在墙上的动作，可用来躲避敌人的搜索。

虽然在杂志上这话我已经说过一遍了，但是我还是要强调一下：《无尽传说》是今年以来笔者最满意的日式游戏，没有之一！游戏的素质达不到完美无缺的程度，很多小毛病都在影响着我们的游戏体验，但是不可否认，从游戏中可以看出厂商还在不断努力地创新，试图做到最好，有这种精神，相信他们的游戏会越来越接近于完美，而这种不断精益求精的精神，也是现在大多数厂商所缺乏的。

TALES OF XILLIA®

テイルズ オブ エクシリア

无尽传说		NBGI	角色扮演
PS3	テイルズ オブ エクシリア		日版
	2011年9月8日	1人	6870日元
	无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

文 金馆长 协力 莱雅 美编 NINA

按键操作

非战斗操作

按键	作用
左摇杆	移动
右摇杆	变换视角，取得世界地图后，R3键为开启世界地图
△键	开启状态菜单
□键	开启小地图
×键	取消/慢走/搬运可以搬运的物体（特殊标记的铁箱或者中空的铁笼等等）
○键	确认/对话/调查/进行地图动作
SELECET键	触发SKIT对话
START键	开启主菜单
R1键	按下R1键会在屏幕右上方显示当前主线任务目标
L1键	视角回中

战斗操作

按键	作用
左摇杆	移动，L3键为发动调息（アピ–ル）
右摇杆	使用设置在右摇杆各方向上的术技，R3键为战场换人
方向键	切换共鸣对象
△键	开启战斗菜单
□键	防御
×键	术技攻击
○键	普通攻击
START键	战斗暂停
R1键	选择目标
R2键	发动共鸣技
L1键	（在漆黑之翼处取得道具后）使用设置L1+方向+X键上的术技，L1+方向键为切换手动操作的角色
L2键	自由移动

系统解析

基本系统解析

能力与技能

基本能力

本作的基本能力分为如下几类：

1. 腕力：顾名思义，与物理攻击力有关的能力，腕力高低对物理攻击力有很大影响，对物理防御力有小幅影响。除此之外，腕力越高，物理攻击造成敌人的硬直越大，也越容易打破对手的刚体。

2. 体力：与腕力比较类似，都属于肉弹战的能力，体力高低对物理防御力有很大影响，对物理攻击力力有小幅影响，除此之外，体力越高，越不容易被破防，同时刚体效果也越强。

3. 敏捷：影响战斗效率的能力，对战斗中的移动速度和物理攻击速度有很大影响，同时对物理攻击力和物理防御力有一定影响，而且影响逃跑所需的时间。

4. 器用：器用对基本能力数值影响不大，但是可以影响到战斗效率。器用高低对会心一击率和致敌气绝的能力有很大影响，同时对魔法攻击力和魔法防御力也有一定影响。

5. 精神：抵御外界魔法攻击的能力，属于魔法师必修能力，精神高低对魔法防御力有很大影响，对魔法攻击力力有小幅影响，除此之外，精神越高，对于异常状态的抵抗力越强。

6. 知性：简而言之就是使用魔法的天赋，决定了魔法效果的强弱。知性高低对魔法攻击力有很大影响，对魔法防御力有小幅影响，除此之外，执行高低还能影响属性攻击给对方附加异常状态的能力。

7.SP：即技能点数，非战斗能力，影响可以装备的技能多少，关于技能的解释详见下面的条目。

另外解释一下关于本作的连招，游戏中的连招并不像动作游戏那样严谨，基本上连招成立与否受能力影响很大，腕力和敏捷的不同会对连招产生很大的影响，也就是说本作其实所有的连招都是伪连，根据出招速度和对敌人造成的硬直决定了连招成立与否。

技能的装备与效果

本作回归了《薄暮传说》的技能装备系统。通过消费GP，可以习得各种各样的被动技能强化我们各方面的能力，技能系统画面请看下图。

技能的效果多种多样，不仅仅是提升能力，还有可能改变角色的战斗方式或者特化角色某一方面的特点，可以说，角色能力的强弱除了基本能力之外，技能也是非常重要的一个环节。技能的习得除了通过下面提到的**リリアルオ–ブ**之外，部分特殊技能需要找到对应技能书才能习得。

技能分为如下几类：

1. アクション：只有在做出动作的时候才能发挥作用的能力，比如让前冲带有攻击判定的**アサルトステップ**，很多改变招式性能的技能也被列在这个项目里。

2. サポ–ト：被动发挥作用的技能，比如让无论敌我的魔法都失去效果的**アンチマジック**。

3. パラメ–タ：提升能力的技能，除了提升一些基本能力的技能之外，一些增加获得经验值或者能力成长类的技能也归在这里。

习得了技能之后，要到状态菜单的“**スキル**”菜单中装备才能发挥作用，而装备技能需要消耗SP点数（当然，卸下技能SP值会原封不动还给你），不同的技能需要消耗不同的点数，一般来讲消耗点数比较多的技能都比较强力，但是并不代表实用性一定比点数低的技能强，还需要根据具体情况来定。

技能和本作的新系统“共鸣”密不可分，如果大家在技能的名字后面发现一个绿色标记的话，那么就表明这个技能是共鸣技能，也就是说，这个技能的效果可以传播给和你共鸣的队友，两人共享技能的效果，比如上图中的**ストレングス**，效果是腕力+5%，那么如果习得这个技能的裘德和蜜拉共鸣的话，蜜拉的腕力也会上升5%，而且这个影响是相互的，也就是说蜜拉习得的类似技能效果也可以传播给裘德，如果两人学会了同样的技能，那么效果也会叠加。

技能装备心得

个人认为最优先装备的能力应该是那些几乎相当于系统一部分的能力，这也是本作比较坑爹的一点：有一些东西明明可以放在系统里直接给你，却非要放在技能里让你学习，比如说**マジックガ－ド**（按□＋下方向可以防御魔法攻击）这种技能，以前都是直接搁在系统里给你的，最近几代却都要学习才能使用，所以这种技能应该优先装备，总归是不亏的，其次是那些角色独有的技能，比如说艾丽泽的**ウィザ－ド**（テイポ ON 状态下术的效果 1.5 倍），这些技能可以将角色的特性更好地发挥出来；然后是那些能够让我们的战斗变得更加轻松的技能，比如说 HP **ゲイン**（击破敌人回复 HP）之类的技能，这些技能可以大幅降低战斗消耗；之后是各种提升能力的技能，包括基本能力提升和属性抗性等等，如果有需要的话再学习那些有特殊效果的技能。

能力成长

看到本作的能力成长画面，相信大家都很熟悉，对，就是《最终幻想 XIII》那种“走盘子”，不过在这里，它的名字叫做“**リリアルオ－ブ**”。

”。这也是本作惟一的成长方式，基本能力成长、技能习得、术技习得都需要靠**リリアルオ－ブ**来完成。

这就是我们的**リリアルオ－ブ**了，看上去很像……嗯，我相信大家应该已经听过这种说法了……蜘蛛网。为了方便，我们这里还是叫它“蜘蛛网”吧。

在蜘蛛网上有各种各样五颜六色的节点，而这些节点代表着角色的能力，而升级之后获得的 GP 点数也是点亮这些节点用的。不过，点亮节点是有一定次序的，具体来讲就是：“不能点亮任何完全孤立的节点。”也就是说你要点亮的节点周围必须有一个已经点亮的节点，所以，学习能力是有次序的，低难度或许随便学学无所谓，在本作讲究秒杀的高难度下，先学什么后学什么就比较重要了。

可能大家还注意到了，有一些节点旁边没有线连着，而是在线与线之间的方格里，也就是说这些节点并不能直接点亮，需要先点亮该节点前后两条“蜘蛛丝”上所有的节点才能习得位于中间的这个节点，而这种节点一般都是技能或者术技，非常重要，所以在走盘子的时候建议大家一个方格一个方格地走，这样才能保证尽快习得实用术技和技能。

如果大家仔细数数初期的蜘蛛网上的节点，那么可以发现，大概升到十几级，就可以把所有的节点点亮了，而能力显然还维持在一个很低下的阶段。所以，**リリアルオ－ブ**是会成长的。大家可以观察那些在蜘蛛网中间的节点，其中或有一个节点上面有一个巨大的外框，习得这个技能之后，再习得任意同一层另外两个技能就可以扩张**リリアルオ－ブ**了，注意，这个带有大框的节点和另外的两个节点必须是在最外侧的那行方格里，而如果前面没有点亮的节点太多的情况下，**リリアルオ－ブ**也不能扩张，虽然说可以一路剑走偏锋在初期就把提升某项能力到极端，在低难度下这么做无所谓，但是在高难度下由于战斗情况极为复杂多变，能力太过极端的话很可能在面临某些情况时陷入苦战，提升能力建议稳扎稳打，先尽量习得一层的所有能力之后再向下一阶层学习。而扩张到一定程度后，还会出现第二个蜘蛛网……学海无涯苦作舟，刷吧，同志们……

另外提醒大家的是，升级获得的 GP 点数不一样，一开始比较少，随着升级会越来越多，中期最多，然后再升级获得的点数就会下降，当然，如果一直保持升序的话，也许七八十级就能学完两张蜘蛛网。到 90 级之后每升级一次甚至只能获得 1 点 GP 点数，这样也保证你在 99 级的时候正好学完所有技能，而 99 级也是本次的等级上限。

如果大家比较头疼如何规划升级顺序的话，按 SELECT 键 AI 就会自动帮你完成升级，AI 的套路是优先发展该角色的优势能力，并且以扩张蜘蛛网为主，不得不说很多时候 AI 自动升级也是很有头脑的。

能力成长心得

除了建议优先走方框学习技能和术技外，比较重要的一点就是这种成长方式的自由度很高，在不脱离角色基本战术的情况下可以更自由地培养角色，以男主角袭德举例，他以近战为主，招式快，而且招式连贯性很好，他最得意的能力是敏捷，不过如果能够对腕力加以适当培养的话，那么他简直就可以成为一个兼具速度和力量的堡垒，开战后利用高敏捷跑得快的特点冲到敌人面前，在敌人还没来得及触手的情况下迅速攻击敌人，一口气造成重大伤害，这样实用性会高很多。

商店等级

本作对历来几乎一成不变的商店系统来了个革命性的更新，原来经常发生的攥着大笔钱却无处更新装备的情况再也不见了，因为本作装备更新不再是新到一个城市或者随着剧情进展才进行更新，而是可以随时更新，而确定更新幅度的主动权就在你。

这就是本作商店的菜单了。除了基本的买卖装备外，大家可以看到多了一项“开发”。开发就是提高商店等级的过程，等级提高了卖的东西的数量和质量就会上升，商店等级提高还可以使商品打折。所以理论上本作的所有商店可以看做完全都是一样的，全世界的商店卖的东西完全相同。

而提高商店等级的办法有两种，一种是直接砸钱，10 元可以提升商店点数 1 点，一种是通过提供素材的方式。本作没有合成系统，素材除了有一些可以用来完成支线任务外惟一的作用就是提升商店等级。商店等级跟人物等级一样，每升一级就需要达到相应的点数，而每种素材都有一定的点数价值，这点可以在素材的道具说明中看到，比如下图这个神兽の毛现在价值就是 2460 点。

除了素材本身的点数，决定提供给商店的素材最终点数的还有一项，就是素材倍率，打开商店菜单就可以看到素材倍率画面，不同商店在不同的时候各个素材的倍率是不同的，基本点数乘以倍率才是最终点数，目前已知倍率最高为 3 倍。在高倍率下使用高价值的素材会起到事半功倍的效果。

提升商店等级的心得

因为三倍倍率很难遇到（貌似笔者两周目只遇到了三次……）所以不妨把那些高价值的道具留下来等待高倍率，而低价值的道具就随手扔给商店，积少成多。而最后一类道具的素材倍率是不会变化的，完全不用留意。本作因为存在着魔武器，所以最强武器肯定就是强化过的魔武器，而最强防具和饰品以及效果最好的料理一般都是在商店购买到的。而提高商店等级之后去买打折的商品也是中前期省钱的一个手段。

地图动作与素材采集点

地图动作很好理解，无非是上山钻洞爬树上墙……比较特殊的有两个，一个是钻洞，在连接城市的街道上一般都会发现洞窟，钻过去的话可以拿到隐藏的宝箱。而另一个是拉拽，铁笼或者上面有标记的铁箱是可以拉拽并组成通道的，一般也是用作取得宝箱。

而素材采集点的概念更好理解，就是地图上（无论城市中、野外、民家还是迷宫里都有）那些调查了可以获得素材的东西，这次素材点有两种表现形式，一种是光点，一种是地上的布包，光点基本上都是获得素材，而布包中不只有素材，还可能放着钱。

关于探索点的心得

除了获得素材，发现收集点的数量和称号还息息相关，获得奖杯的话需要调查出 800 个探索点，出于篇幅考虑不太可能往书上放地图，因为几乎城市中和野外以及迷宫里的每个场景都有探索点，全放地图的话整本书可能都不够。不过可以告诉大家一个顺口溜：旅馆窗台床旁边，城市角落多有点；草丛孤树独立石，迷宫过道和房间（自己编的，编不好请见谅）。

称号与GRADE

本次的称号系统和 GRADE 值系统也是大改革，称号第一次与人物能力完全脱离了关系，而通关后用来购买各种奖励要素的 GRADE 值也与战斗本身脱离了关系。于是，这两个离经叛道的家伙紧紧地贴在了一起。

是的，本作中称号就是 GRADE 值的唯一来源。

看图可知，称号本身有一定的 GRADE 数值，而获得称号就相当于获得了 GRADE 值，由于和战斗完全没有关系，所以本作不能单纯地刷 GRADE 值，相对来讲技术含量高了不少。而且可以告诉各位玩奖杯的玩家们，本作的奖杯也基本上是对应着称号来的，而且，哪个称号对应奖杯系统都给你明明白白指了出来，称号名称前面有奖杯标志的称号就说明该称号获得后就可以获得对应奖杯。

称号获得心得

称号进度可以多周目继承，因为本作是双主角的，如果想了解故事全貌至少玩两遍，所以没必要太着急，大部分的积累型称号都可以这么获得，同样，GRADE 值也可以多周目继承，而且很厚道的是你花掉的部分在下一周目开始继承的时候还会换给你，有这等售后服务，还犹豫什么！

装扮

装扮没有自己单独的菜单，而是和装备在同一个菜单，进入装备画面，控制光标往下走就会翻页进入装扮画面。同时也可以在这里换衣服什么的。装扮用的道具主要通过分支任务以及收集秘宝获得。目前来看装扮除了好看之外对能力没有实际影响。

料理

本作的料理系统非常接近《星之海洋 4》，料理的作用不只是在战斗后回复 HP、TP 或者附加状态，料理发挥作用的时间也可以是在战斗中，非战斗时候吃下料理，在后面的数场战斗中会发挥作用，料理的作用多种多样，战后回复、增加战斗收益，提高能力……等等，料理的效果只能存在一个，吃下新料理的话会覆盖掉旧料理的效果。料理分为并、大、特三种型号，只有持续时间的不同，效果没有差别。

战斗系统

交战

本作的敌人都是可见的，战斗开始前从适当的位置接触敌人可以获得好处，从侧面接近敌人的话敌人会受到一点伤害，从后面接触敌人的话敌人开战就会损失一半 HP 并且进入气绝状态，而被敌人从后面接触进入战斗的话会被敌人包围住，如果附近有两组敌人，还会进入连锁战斗，战斗中出现敌人增援。

这么来看背后偷袭肯定是最佳的进入战斗的方式，不过本作敌人 AI 比较高，只要是冲着它跑过去的，那么它必然会发现你，想要偷袭的话就需要从后面按 × 键慢慢走过去，不过这么做一是很慢，二是只要它在行进过程中一回头，还是能看见你，前功尽弃，这里教大家一个方法，首先故意让它发现你，然后立刻转头跑，追一阵之后敌人的头上会冒出叹号停止追击，这时候他们会有一个超长的呆滞期，轻轻松松就可以从后面偷袭，如果还觉得麻烦就绕着树或者石头转圈好了。当然，魔装兽以及一些特殊的 BOSS 级怪物是不能从背后切入战斗的。

基本战斗系统

本作的基本战斗系统和《薄暮传说》以及《圣恩传说》没有本质上的区别，都是经典的 LMBS 系统，玩过 3D 化之后传说的朋友可以很快上手，这里只做一点提醒：

很多人以为本作没有《圣恩传说》中非常好用的瞬步，其实不然，本作还是有一种变形瞬步的，不过效果劣化了很多，基本上只能用来边躲避边攻击，而没有其他效果，使用方法是装备技能**ム－ヴィングアサルト**后按住 L1 发动普通攻击，角色会边在敌人身边绕圈边打，基本上，除了动作，简直没有一点像瞬步的地方啊……这种劣化瞬步唯一的好处就是可以在战斗中迅速绕到敌人身后或者身侧，一些 BOSS 级敌人的强力攻击手段一般都是面对正面的，这样可以帮你迅速躲开。

AC与TP

AC，就是行动点数的缩写，手动控制角色角色战斗画面头像边上的数字就是当前AC的多少，除了基本移动之外，每行动一次都要消耗AC的，比如攻击、使用术技、□+摇杆前后方向的前冲、后退……等等，而行动一旦停止（自行停止行动或者AC值为0被动停止行动）的时候AC就会恢复为最大值。AC的最大值可以通过技能（**エクシ－ド**系）和饰品来提升，由于所有行动都需要消耗AC值，所以提升AC值的技能应当先行装备。

而TP就是使用术技的时候消耗的点数了，TP和系列其它作品的设定没有什么不同，TP回复的方法很多，吃药、装备技能后消灭敌人、和艾丽泽共鸣吸取、按L3键进入调息（**アピ－ル**）……等等。

自动使用道具

战斗中可以设定角色自己使用道具，可以根据不同情况使用道具，看起来与之前某些作品的料理比较像，但是严重建议在战术设定中关掉，因为即使你进行了详细的设定，AI也会经常在不恰当的时机使用道具，“《传说》系列”道具数量有限，关键时刻手动使用道具才是正确的选择（不知道怎么关掉的玩家，请在战斗中打开菜单轻轻点击一下□键……）。更何况使用道具是有硬直的，AI显然不会先躲开攻击再使用道具这种高级技巧，很多时候我们可以看见他们顶着敌人的攻击突然站在原地不动扔出一个道具。

角色特性

这是本作首创的，角色特性是指角色通过一系列特殊操作可以进入一种特殊的状态，这种状态是别人无法进入的，每个角色的特性如下：

ジュ－ド：集中回避

也就是俗话说的避一闪，只不过只有避，没有闪。操作方法也与避一闪类似，在敌人攻击到你之前使用□+后方向的回避，男主角就会瞬间消失来到对方的后面，可以抓住对方硬直进行攻击。

看似很难，但其实用起来很简单，首先是按键时机的判定并不严格，有效时间很长，大多数情况下看到出招再按也来得及，甚至可以原地防御看见敌人出招立刻拉后，一样能够奏效，由于绕背攻击的回报极大（目测绕背攻击对敌人造成的硬直会加大），所以可以积极使用。

ミラ：魔技

蜜拉的一些术技可以变化，比如**ウィンドランス**，长按×键发动的话就是**ウィンドランス**，而点击×键发动的话就是**ウィンドカッタ－**，前者算术，后者算技，攻击范围和伤害计算方式有很大不同，可以根据情况不同酌情使用。

アルヴィン：チャ－ジ

剧情原因，埃尔文·银时不会使用术，而他在发动技之后长按×键可以进入枪剑合体的状态，在这个状态下不仅普通攻击的招式发生变化，而且技也会发生变化，比如他的虎牙破斩在枪剑合一的状态下就会变化为虎牙连斩，威力和攻击范围都会得到提升，连击数上升也更容易把对手打成硬直状态，而在使用一定次数的技后，枪剑分离，状态解除，状态解除所需要的技的数量可以通过技能增加。另外值得提醒大家的是，进入枪剑合一的状态普通攻击距离微有增长。**チャ－ジ**可以重叠，重叠之后解除状态所需的攻击次数也会叠加，相当于延长状态时间。

レイア：活伸棍术

不愧是青梅竹马，连特性发动方式都和男主角一样，回避之后雷娅的棍子会发光变长，虽然仅仅有这么一个效果，但是雷娅的攻击范围本身就很大，再加长的话攻击范围绝不逊于某些范围攻击的精灵术，而且雷娅普通攻击的攻击范围可以覆盖身前身后，如果加长攻击范围的话雷娅进行普通攻击的时候无异于制造了一个巨大的判定圈，混战极为好用。

エリ－ゼ：スイッチングティポ

按下L3键进行调息的话（按一下，不是按住），艾丽泽小公主就会在两种状态间切换。

ティポON：具体表现为提波趴在艾丽泽背上，这段时间艾丽泽的术攻击能力上升，而普通攻击在杖击的同时可以发射光弹。也就是变相的普通攻击距离加长，光弹的攻击力是按照术攻击计算的，虽然打硬直的能力很弱，但是用做中距离攻击的效果不错。

ティポOFF：具体表现为提波在艾丽泽周围浮游，这段时间艾丽泽的技攻击能力上升，在普通攻击的时候提波会自动追击，自动追击也是可以把敌人打出硬直的，这种状态和“幻影阵”的概念比较相似，通过追加判定使敌人的硬直加长，从而形成一些平时打不出来的连招。而在这个状态下艾丽泽咏唱术的时候提波会帮助艾丽泽抵挡数次敌人的攻击，相当于强力咏唱刚体。

ロ–エン：术后调率

简而言之就是术发动后调整术的性能，术发动后玩家们可以发现再术那里会出现按键提示，照着提示按键的话就可以调整术的性能，比如可以操控术的判定轨迹和提高杀伤力等等。有一些效果一般的术在调率之后会强力很多。

战场换人

当我方成员超过四个的时候，战斗中可以按下 R3 进行人员更替，这时候画面会变慢，而方向键上下左右会对应角色，按下对应方向的话就是决定要更换这名角色了，而这时候面板转换，方向键对应后备队员，按下方向键就能完成换人，突然不想换人的话可以按下 R3 解除状态。

这个换人系统在情况危急的时候比较管用，因为本作的敌人回复手段比较多，有时候我方角色的 HP 不多了必须回复，但是又必须对敌人保持压力的时候，就可以通过换人来实现，换下 HP 比较少的角色换上精力充沛的后备军。换人还能实现一些即时战术调整，比如换雷娅上来给你加上属性攻击再把她换下去什么的……

共鸣

终于讲到最重头的系统了，掌握共鸣技巧的话战斗效率会提升很多。

共鸣的特性

战斗中按下方向键就可以和对应的方向的队友进行共鸣，共鸣的两个人头顶上会有一条光线相连，而这两个人在战斗画面的头像也会闪相同颜色的光。

进入共鸣状态之后，进行攻击的时候两个角色会包夹敌人进行攻击，而在数段攻击后，和你共鸣的同伴会喊你的名字，同时身上发光，这时候按下攻击键还会发动范围、攻击力都比普通攻击强出一个档次的特殊攻击，一般特殊攻击还附带一些特殊效果，比如致晕等等，除了特殊攻击，援护还有如下几种形式：

1. 援护防御，同伴帮助你防御敌人的攻击。

2. 背后保护，攻击绕到你身后的敌人。

这些，都可以称作“共鸣行为”，共鸣行为的发生是随机的，不可控。除了共鸣行为外，共鸣还可以让两名角色的共鸣技能共享，当一方获得回复的时候，另一方也可以分享部分恢复效果（初期 25%，可以通过技能提升为 50%），但是注意，一旦参与共鸣的一方角色死掉，那么共鸣会终止，即使救活后也是共鸣断开状态，所以复活之后记得重新建立共鸣。

共鸣支援效果

除了共鸣行为，每名角色还有一个独有的支援效果。支援效果只能在玩家控制的角色与该角色共鸣的时候由该角色随机发动。

ジュ–ド：当玩家控制角色被打倒地的时候，他会中断当前动作冲过来给你回复 HP，当玩家控制角色阵亡的时候，也有一定概率帮你复活。

ミラ：当夹击敌人的时候，她有一定概率使出魔法阵让敌人固定不动，这个魔法阵判定非常强，不论对手刚体多强都能直接抓住，或者对手正在出招，甚至对手跳到空中都能直接抓下来固定住，有时候发动这招可以救命。可惜发动是随机的。

アルヴィン：当周围的敌人大多数进入防御状态的情况下，他会发动一招带红光的大范围横斩，周围敌人立刻破防，由于本作的破防之后硬直比较长，这招实用程度不错。

エリ–ゼ：攻击时一定概率从敌人身上吸取 HP 和 TP 给玩家操控的角色。

ロ–エン：当玩家操控角色受到魔法攻击的时候，他会为帮玩家进行魔法防御，玩家控制角色可以自由移动。

レイア：当玩家操控的角色把对手打倒在地的时候一定概率从敌人身上偷取道具，面对很多会使用道具的敌方角色的时候，先偷取他们携带的道具是明智的选择，因为即使身上只有一个苹果果冻，一个十万 HP 的 BOSS 用了之后回复量也绝不是小数目。

共鸣槽与共鸣技

在战斗画面中大家可以看到画面左侧有一个长长的槽，这个槽就是共鸣槽，共鸣槽的增长是靠上文提到的共鸣行动的，只要玩家处于共鸣状态中，那么攻击行动都会导致共鸣槽增长，不同的行动增加的量不同，增加最多的是援护防御，几乎一下能加满一级。共鸣槽分为五级，当共鸣槽蓄满一级的时候共鸣槽顶端的标志会发出光芒，同时伴有特殊音效，而参与共鸣的同伴也会出声提醒，这时候就可以使用本作中新增的共鸣技了，注意，如果共鸣槽满了而不实用共鸣技的话，共鸣槽不会继续增长，所以，尽快使用共鸣术技才能让共鸣槽进一步增长。

共鸣技的使用分为如下几个步骤：

1. 玩家操控角色使用可以共鸣的术技（每个角色只有一些特定术技可以和单个角色共鸣，而其他术技则是用来与别的角色共鸣的，在术技菜单中将光标指向术技之后按 R2 键可以显示可以共鸣术技的种类）。

比如，裘德的魔神拳可以和蜜拉的ウィンドランス共鸣，那么我们就需要在战斗中使用魔神拳。

2. 使用术技后角色身上出现光圈标志，机会！

使用魔神拳后，身上出现标志。

3. 按下 R2，发动共鸣术技绝风刃！这招可以用强大的攻击力打击正前方的敌人，威力和攻击范围比起两招单用强大了不少。

发动之后有特写镜头，发动共鸣术技中我方角色的动作不会被打断，相当于加上了无限的刚体，但是仍然会受伤，如果在这

个阶段被打死的话共鸣术技就会中断，另外共鸣术技发动之后随着动作不同，我方角色会进入不同位置，比如绝风刃中，裘德和蜜拉会紧贴在一起，那么无论当时他们两人身在什么位置，蜜拉都会被强制拉到裘德身边，这个设定有时候可以用来救急，比如说看到女主角被敌人乱军围住的时候。

OVER LIMITS、共鸣术技连击以及秘奥义

现两招相同的起始术技，解释一下这句话，本作除了一般的共鸣术技连击之外还能发动更为强大换人连，比如绝风刃发动之后马上把共鸣对象换为埃尔文发动魔神拳，就可以在绝风刃之后连魔神连牙斩。这里两招都是通过裘德的魔神拳发动的，但是由于两个共鸣术技不同，所以可以进行连击。

共鸣槽一共有五级，全部蓄满之后使用共鸣术技就可以进入 OVER LIMITS 状态，这个状态下可以进行共鸣术技连击以及使用秘奥义。

所谓共鸣术技连击，顾名思义就是在使用共鸣术技之后可以接其他的共鸣术技发动连击。而方法也很简单，就是在共鸣术技发动之后，角色身上会闪烁另一种标记，这时候使用另外一种可以和该角色共鸣的术技就可以了，比如使用绝风刃之后，裘德的三散华可以和蜜拉共鸣，绝风刃之后身上出现标记，使用三散华就会自动使用共鸣术技玄武散形成连击。这个过程说起来复杂，其实在第一个共鸣术技发动后连续按键就能发动了，而且共鸣术技连击中不需要击中敌人就可以往下连，不过，同一套连击里不能出现两个相同的共鸣术技，必须每一招都是不一样的，想两招无限循环的玩家们可以省省了，注意，这里说的是“不能出现两招相同的共鸣术技”，而不是不能出

而秘奥义的设定说实话有些破坏游戏节奏，使用秘奥义的方法是在 OVER LIMITS 中使用奥义（每个角色在一周目的时候一般只有一个奥义，在第二张リリアルオ－ブ上学习，奥义一般学到之后在角色术技装备画面的最下方可以看到，比如裘德的卧狼咆虎，而裘德和蜜拉通关后可以习得第二种秘奥义），在奥义发动过程中长按○键，就可以发动秘奥义，目前来看由于共鸣术技经常可以把敌人打飞老远，所以很难在共鸣术技连击结束之后马上使用奥义进行追击。老实说，我个人觉得如果是共鸣术技中按住○发动会更好些……

关于支线任务的一点说明：由于本作系统调整，城市里不是所有人都能对话的，只有头上带对话标记的才能对话，而头上带有叹号标记的话就说明可以触发支线任务，支线任务的触发数量关系到称号和奖杯，不过拿到奖杯并不需要出发所有的支线任务。

流程

序章动画后需要选择一位主人公进行游戏。

第一章

男主角路线　イル·ファン

可以自由行动之后顺着目前唯一能走的路进入医学院正门发生剧情。

剧情结束后顺着走廊来到第5诊察室。剧情结束后出门来到中央广场。走有记录点的那条路来到**ラフォ－ト**研究所 第二区画前发生剧情。

剧情结束后原路返回，半路上再次发生剧情，之后往前走进入游戏的第一个迷宫：**ラフォ－ト**研究所。

男主角路线　ラフォ-ト研究所

地下水道部分有两场教学战斗，建议按照要求一一完成，同时可以熟悉本作的战斗，地下水路有一些装备以及道具，记得回收。

从下水道最后一个场景的梯子爬上去，来到研究所第二区画。这里的敌人很弱，可以用来熟悉一下战斗，另外不要错过这里的素材采集点，因为我们第二次来到这里的时候所有的采集点都会发生变化，而这个阶段没有发现的采集点就永远不能收集到了，对获得称号有一定影响。收集完所有的道具后从中间的平台上去到顶层，进入剧情中红衣少女刚才进入的房间发生剧情。

剧情后迎来一场必败的战斗，有兴趣的玩家可以试试自己能撑过多长时间。之后发生剧情，这次才是和 BOSS 真正开战。

BOSS：赤い服の少女

本战超级简单，原地不动看着女主角怎么秒杀掉 BOSS 即可。

战斗结束后出门，进行关于リリアルオ－ブ的教学，教学结束后先到本层那扇之前开不开的房间里拿取宝箱，之后回到该区域最下层，这里可以借助近乎无敌的蜜拉大护法的力量来多消灭些敌人以获得经验值和金钱。通过场景西边的门来到ラフォ－ト研究所第三区画。

回收场景中所有的道具后（别忘了搜刮这里顶层的实验室）。从本层惟一的出口出去发生剧情。

支线事件

支线名称	支线地点	完成方法	支线消失时间
ジュ–ドの噂	王都医学院学生栋 通路	在走廊拐弯处可以看到剧情	赶往ラフォ–ト研究所后支线消失
リ–ゼ・マクシアの循环	王都医学院 学生课窗口 右上角	自动触发剧情，女主角篇可以在第二章回到这里的时候触发	无
精灵术失败	学术研究地区，一走进去，往东北方走就可以直接看到了	自动触发剧情	赶往ラフォ–ト研究所后支线消失

女主角路线　イル·ファン

比男主角简单多了，遇到有人拦路直接四大精灵伺候，来到研究所第二区画后直接上到顶层。进入实验室发生 BOSS 战。

BOSS：赤い服の少女

和男主角路线略有不同的是，此处是我们手动操作蜜拉秒掉 BOSS，召水精灵出来直接干掉她吧。

战斗结束后从场景西边的门来到ラフォ–ト研究所第三区画。接着出去触发剧情即可。

剧情后可以欣赏片头动画，男女主人公的片头动画可是略有不同的哦。

女主角路线　イル·ファン

上岸之后来到中央广场，和一名警备兵开战，蜜拉的能力大幅削弱不说，连攻击方式也退化为了“切洋葱刀法”，既无威力也很难看还无法形成连招，不过基础的精灵术还是可以使用的，本战就不要指着蜜拉能够起什么作用了，老老实实用裘德打吧。

战斗胜利后回到中央广场，这里分散在四周的那些卫兵虽然站着不动，但是他们可以打的，不过即使你从背后插上去也不会以偷袭的方式进入战斗，当然如果不想多事也可以不打，他们不会主动追击。从北边的出口来到医学院前面，再往东走可以来到海港。

进入海港发生事件，直接来到**ア・ジュ – ル**。

イラ–ト 海停

下船之后和面前的头上有叹号的女性对话接到支线任务，在城里补充些装备药品之后出城，顺着**イラ – ト**间道往西走可以发现湖边盘踞着魔物。顺带一提，蜜拉在这里终于告别了切洋葱剑法，普通攻击可以连招了。

出门后进行关于共鸣战斗的教学，建议好好学习一下，这是以后战斗的关键。从该区域西边的出口出去。来到湖边，会自动与任务需要讨伐的怪物战斗，战斗中会出现关于 OVER LIMITS 的教学。

消灭掉怪物后回到**ア・ジュ – ル**领赏。赏金 2000 块加上一个**アイテムポ – ル**，现在自动使用道具的系统开放了，不过目前强烈建议手动将这个系统关闭，因为 NPC 的 AI 实在是以败家为己任，想获得相关称号的话可以在二周目购买道具上限 99 个之后挂机刷。

发生蜜拉倒地的剧情后去道具屋旁边的宿屋住一宿即可继续上路。

宿屋出来之后在门口找埃尔文对话出发，出城之后直接走右边的路，穿过**イラ – ト**间道北部，来到**ハ・ミル**村。这时候不要急于发展剧情，回到**イラ – ト**海停的话还有三个支线任务可以做，三个人物分别是地图最左边的商人，地图中央的穿招待服的男子和剧情中给你支线任务的那位女士，以后经常回到之前去过的城市确认有没有新出现的支线任务是常规作业。

支线事件

支线名称	支线地点	完成方法	支线消失时间
秘传の味	イラ–ト海停	去宿屋的料理店买个サイダ–饭，型号不限，拿给他	无
フル–ツ商人	イラ–ト海停	需要パレンジ，需要进入ハ・ミル的物置小屋地下室（囚禁艾丽泽的那个地方）触发蜜拉喝酒剧情，要进行到相当靠后的阶段才能触发剧情	无
魔物退治の误算	イラ–ト海停	去刚刚打倒三个杂兵的地方，继续打杂兵，然后回去报告	无

ハ・ミル

回到**ハ・ミル**村，在村东部的左下方可以触发事件，得到一个谜**の**宝珠的同时，开启海贼王的秘宝系列收集任务。之后就可以去村长家里休息了。

休息完后从村子西侧的出口出去，来到**ガリ –** 间道东部，向**キジル**海瀑进发。

ガリ–间道

这里的敌人能力有所上升，尽可能通过背袭的方式进入战斗。第一个场景需要从地图西边出去来到**ガリ –** 间道西部。不过在进入西部前可以在地图西南方的一棵树上发现一个海贼的秘宝。

西部同样有一个海贼的秘宝，位置就在东南部的凸起位置附近的岩石上。拿到之后就可以往西走进入**キジル**海瀑东岸。

キジル海瀑

キジル海瀑东岸只有一条路可走，沿路来到**キジル**海瀑中央，来到中央后先不要攀岩石上去，而是先钻过面前的岩洞，钻过岩洞之后在右手边的巨石上可以拿到拿到海贼王的秘宝。

拿到秘宝后就可以攀岩石上去了，穿过这个场景来到**キジル**海瀑泷下，发生 BOSS 战。

BOSS：グレ–タ–デモッシュ

战斗开始时会进入关于共鸣技能连结的教学，教学结束后更可以无视战斗之前的共鸣槽直接进入 OVER LIMITS 状态，可以借机使用共鸣技能大幅削减 BOSS 的体力，BOSS 虽然用普通攻击无法打出硬直而且皮糙肉厚，但是利用蜜拉的火魔法攻击它的弱点的话，会起到事半功倍的效果。BOSS 的攻击能力并不强，比较有威胁的

招式是喷射攻击和水系魔法，喷射攻击前有明显提示，想躲避的话记得尽量不要站在 BOSS 面前即可，而看到角色脚下出现白色光芒立刻使用魔法防御（如果学习了マジックガ－ド技能的话）可以有效降低水系魔法的伤害，使用魔法之后它会产生巨大的硬直，赶快上前追击。至于另一招吐泡泡攻击，看到它手舞足蹈要发招的样子，从容淡定地跑开就可以了，吐完泡泡的硬直也很大，便于追击。

战斗结束后爬上藤蔓来到西岸，西岸的东南方有一个放有**ライフボトル**的宝箱，附近的山岩上可以发现一个海贼王的秘宝。拿到秘宝后就可以直接出去了，我们终于到达了精灵乡**ニ・アケリア**。

ニ・アケリア

我们要帮助蜜拉寻找四块世精石，他们分别在如下位置：

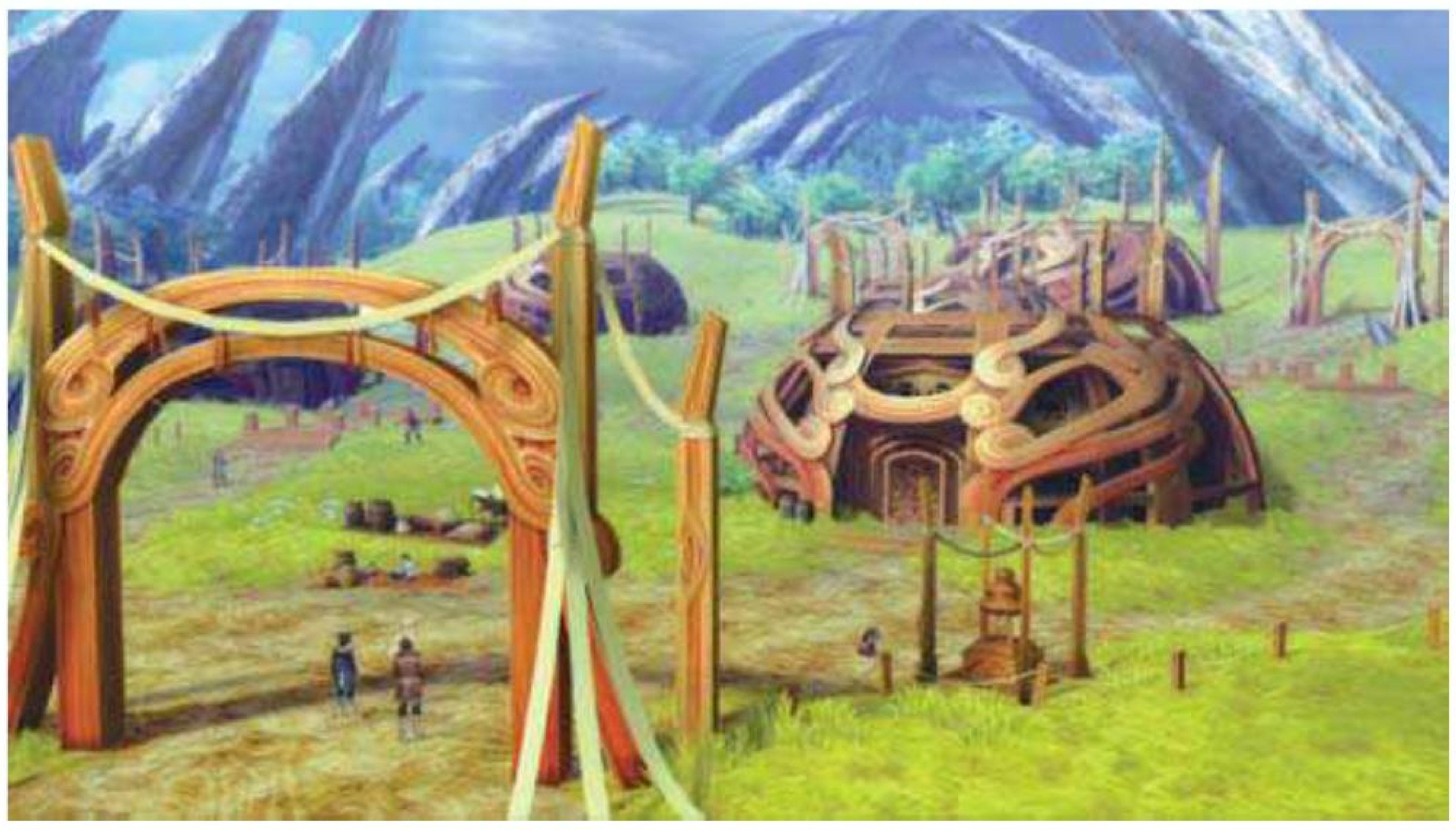
世精石・风：民家 1 的附近的祭坛，顺便附近还能接到一个支线任务。

世精石・地：民家 1 附近靠近村口的祭坛。

世精石・水：村中有一座小桥，小桥的一边有一条石子路，跳下去就可以找到。

世精石・火：宿屋门口的祭坛。

拿到全部世精石后，从西南方出口出去进入**ニ・アケリア**参道，进去之前可以在通向参道的大门前和老人对话领取支线任务。



支线事件

支线名称	支线地点	完成方法	支线消失时间
参道の魔物	ニ・アケリア 北东部出口处	打倒四个杂兵魔物	无
ミラへのお供え	ニ・アケリア 风世精石旁边	抜け壳x1，去参道打蝴蝶可以拿到	无
おいしいもの	ニ・アケリア入口处	需要找到一个ナップル，在ハ・ミル民家中靠近窗户的地方调查装苹果的箱子可以拿到	无
マクスウエルの传承	ニ・アケリア入口处	和主线有关的纯对话剧情	无

ニ・アケリア参道

如果接了门口老人要求消灭魔物的支线任务的话，来到地图西南角，这里会看到目标魔物，不过更重要的是，在这个平台上的一块巨石上可以发现一个秘宝。

拿到秘宝之后就可以从西边的出口出去来到参道西南部，这里中央耸立着一块巨大的石壁，石壁的南侧有一个凹进去的地方，这里可以找到秘宝，搜刮完这里的道具后往西走来到**ミラの**社。

ミラの社

祭坛门口发生剧情。

剧情结束后埃尔文暂时离队，裘德和蜜拉需要赶回到**ニ・アケリア**村。和埃尔文会合后来到村子西南方的宿屋，和村长对话。之后出村，在村口和小女孩对话可以接到支线任务，出村后埃尔文再次加入，同时世界地图系统开启，现在开始，除了特殊情况之外，我们可以通过瞬移直接赶往我们要去的地方了，免去了我们的奔波之苦。

支线事件

支线名称	支线地点	完成方法	支线消失时间
巫子イバル	ニ・アケリア 左上角出口处蹲着和动物聊天的伊巴尔	纯对话	前往バ－ミア峡谷后支线消失

ハ・ミル村

利用世界地图回到**ハ・ミル**村，来到村子东部发生剧情。

男主角路线

来到村子东部房间的地下室和谜之小女孩对话。回到村子西部，剧情后谜之小女孩艾丽泽成为同行者（非战斗同伴）。赶紧去西部的村长家里找蜜拉他们去吧。

女主角路线

去村长家里找村长对话。之后出门就可以看到男主角领着一个萌萝莉过来了。

支线事件

支线名称	支线地点	完成方法	支线消失时间
ハ・ミルの人々	ハ・ミル 带着艾丽泽出村子之后马上再进去	纯对话	无
ああ、ブウサギ	ニ・アケリア 与商人身后的两只猪对话	纯对话	无

サマンガン街道

回到**イラ－ト**海停，上船后和船员对话可以到达**サマンガン**海停。补给一下之后从西南方的出口出发去**サマンガン**街道。走到一半发现收费站，冲过去砸烂收费站闯过去明显是不明智的选择，于是几人决定绕道树海。从附近的藤蔓爬上去进入树海。

支线事件

支线名称	支线地点	完成方法	支线消失时间
宿屋への届け物	サマンガン海停	到达**カラハ・シャ－ル**后在宿屋里找女性对话	无
ティポの家族！？①	サマンガン海停	来到台阶下右边自动剧情	无
暗跃する影たち①	サマンガン海停 宿屋	去宿屋住宿自动剧情	无
魔装兽①	サマンガン海停	出口自动剧情	无
之后分别在バ–ミア峡谷、バイカ–ル废坑、ザイラの森、ソグド湿道、ヘリオボ–グ基地和タタ–ル冥穴出现对应角色的魔装兽，打赢之后可以拿到魔武器，关系到隐藏迷宫的开放			
スゴウデの赏金稼ぎ	サマンガン海停 出口存档点对面的头顶锅盔的佣兵	讨伐サマンガン树界北部的魔物	无
阴がある女	サマンガン海停	给她一个毒针，在サマンガン树界的素材点可以获得	无
手配书①	サマンガン海停	在看板前自动剧情……情节很搞笑，懂日语的朋友可以慢慢欣赏	无

サマンガン树界

沿路走几步就可以触发事件战斗，虽然动画里这家伙威风八面还把男主角抽了一个跟头，不过战斗本身很简单，敌人不过是杂兵而已，秒杀之即可。战斗中艾丽泽加入队伍。

如果大家在**サマンガン**海停楼梯上那个头上顶了个锅一样头盔的佣兵那里接到了委托任务**スゴウデの**赏金**稼ぎ**的话，就要先进入本场景靠南方的出口，在这里可以遇到他要我们讨伐的怪物，还有一个宝箱。

讨伐怪物的事情做完后就可以从这个场景靠北边的出口出去了，来到树海北部之后要留心地上的藤壶，踩上去会受到伤害，先来到地图西北方，爬到顶层之后可以在旁边的树枝上看到秘宝。拿到秘宝后就可以从南边的出口出去了。

来到树海南部，这里可以找到几个宝箱，搜刮完之后回到北部，在通往南部的入口附近可以发现一丛藤蔓，爬上去之后可以找到通向西南部的出口。在西南部往南走可以来到树海南部刚才上不去的地方。在该区域的出口处可以找到存档点，强烈建议在这里存个档。因为我们接下来终于要面对本作到目前为止各种意义来讲最有分量的一个 BOSS 了。

BOSS：ジャオ

本战难度不低，因为加奥出招的时候基本上都有刚体，正面攻击的话无法在出招前打断他，而且他的攻击力和攻击范围都非常出色，回避不及的话会吃大亏。战斗开始之后先让同伴缠住加奥，主角和共鸣对象一起尽快清除两只助阵的狼，之后围攻 BOSS。建议用裘德和蜜拉发动共鸣，然后进行角色切换，手动控制在 BOSS 身后的角色，争取尽快破除刚体。如果能在战斗开始前攒慢共鸣槽的话这里会轻松些，一看他举起锤子就立刻发动 OVER LIMITS 共鸣技连击的话能瞬间打掉他大量 HP。如果不能及时打断刚体的话，一看他举起锤子就要马上让自己控制的角色中断攻击远离 BOSS，重整旗鼓再战。后期 BOSS 会召唤魔狼，如果此时 BOSS 的 HP 已经不多了，就不用管魔狼，直接干掉 BOSS 即可。

战斗胜利后直接来到**サマンガン**街道西南部，走西边的出口就可以来到**カラハ・シャ－ル**。北边的出口通向**サマンガン**街道北部，这里的东北方有个高台，高台上的某棵树上有一个秘宝，这个高台上还有个能爬进去的洞，里面有一个装有饰品的宝箱，以后在野外的场景就要留意寻找这种洞穴了。

カラハ・シャ－ル

进城后发生事件，不过我们目前倒不急着找夏尔喝茶，还有一些事情要处理。

出城回到刚才与加奥战斗的地方可以找到秘宝。找到秘宝后回到城里，在东部市场区和某个路人对话可以开启漆黑之羽交易所系列任务。

做做支线任务购买补给品，然后就可以来到通过中央广场的南出口来到领主馆前了。进入领主馆发生茶会剧情后和在场所有人对话，剧情之后出门找埃尔文。

来到中央广场发生剧情，罗安加入队伍。补给一下之后就可以通过领主馆前广场西南方的出口出发去**クラマ**间道了。

支线事件

支线名称	支线地点	完成方法	支线消失时间
漆黒の羽	カラハ・シャ－ル 道具店旁边	在采集点拿到的漆黑の羽可以在这里换各种物品，累计（包括已经消费的）得到的羽毛超过100可以拿到ア－ツボ－ル，增加8个术技的位置，这样一共可以设置16个术技，200可以拿到饰品，300可以拿到金钱2倍的女神像，400可以拿到蜜拉和艾尔文的换装，459的时候要到クラマ间道右下角打杂兵，相关的任务就算完成了。不过可以继续拿羽毛来换物品，累计交换1000根羽毛可以拿到一个价值300G值的称号。二周目可以继承已经交换的羽毛数，随身携带的羽毛最多255支，可以交给NPC保管。	无
ティポの家族！？②③	カラハ・シャ－ル 卖冰棍的旁边发生剧情，之后来到イラ－ト 海停 商店旁那里聚集着一堆人，中间围着一个地摊，靠近剧情	纯对话	无
ゆううつな商人	カラハ・シャ－ル	去サマンガン街道北部最北端解决魔物	无
逃亡者たち①	カラハ・シャ－ル中央广场武器店前	纯对话	第二章结束后支线消失
わき立つ战云	カラハ・シャ－ル中央广场西北	纯对话	去过领主府之后支线消失
ピンクかわいいもの①	カラハ・シャ－ル 领主馆剧情之后	给她们樱の花びら，在バ－ミア峡谷的采集点可以拿到	无
旅のお守り	カラハ・シャ－ル 领主馆剧情之后	把东西带到イラ－ト 海停给船边的NPC	无
监禁生活	ハ・ミル 领主馆剧情之后去艾丽泽居住的地下室	纯对话	无
ピンクかわいいもの②	カラハ・シャ－ル 领主馆前，完成ピンクかわいいもの①之后	需要给她们找一个桃色象の牙，之后去王の狩り场的探索点可以拿到	无
世界の形①②	カラハ・シャ－ル 领主馆剧情后去中央广场和学者对话	去バ－ミア峡谷的顶端，自动剧情，然后回广场和NPC报告	第二章结束后支线消失
峡谷の谜	バ－ミア峡谷 BOSS战的洞穴里	纯对话第二章结束后支线消失	无
军の内情	カラハ・シャ－ル 中央广场 蜜拉等人被带走后	自动剧情 纯对话	去ガンダラ要塞后支线消失
ティポ复调	カラハ・シャ－ル 领主馆	纯对话	背着女主角去サマンガン海停的剧情后支线消失
クレインとドロッセル	カラハ・シャ－ル 领主馆	纯对话	在シャン・ドゥ乘坐飞龙的剧情之后支线消失

クラマ间道

进入这里后会发生一场战斗，同时换人系统开启。地图西北边的巨石后面有秘宝，东南方角落里的一棵树上也有一个。搜刮完毕后就可以从地图西南方进入**バ－ミア**峡谷了。

バ－ミア峡谷

这里的敌人能力有明显上升，还是建议以偷袭方式进入战斗比较保险。从西北方的高台爬到这个区域的顶层进入峡谷南部。在峡谷南部的如图所示位置可以找到一个秘宝。想前进到下一个场景的话就要从目前立足的平台跳下去，跳之前请看好下面的立足点，如果脚下没有立足点的话可能会一下落到最底层。不过不急着前进的话也可以尝试跳到不同高度的平台搜刮一些道具，之后从藤蔓上爬回去就可以了。最后从西北部的出口出去进入峡谷西北部。

西北部的地形与南部如出一辙，也需要跳上跳下，这里也藏着一个秘宝，不过在位置极为隐蔽的地方，请看图。搜刮完此地道具后从东部的出口来到峡谷东北部，进入场景马上就能看到存档点，相信大家也该知道我要提醒大家什么了……存好档之后顺着存档点旁边的藤蔓爬上去，来到上面发生剧情，进入 BOSS 战。

BOSS：名も无き变异体

BOSS 的能力并不强，但是由于它会飞，所以有的时候很难打到，发动共鸣技的话尽量不要选择魔神拳这种判定贴地的攻击招式。BOSS 会使用风属性的范围攻击魔法，而且有时候会直接飞上高空咏唱，基本无法打断，所以能躲开还是尽量躲开为好。在被我方角色围攻的时候，BOSS 有可能突然使出一飞冲天的招式（身体周围有攻击判定）直接蹿上高空。如果开战前就将共鸣槽蓄满的话，使用共鸣技可以瞬间打掉它近半的体力。BOSS 弱地属性，可以适当利用。

BOSS 战后不要急着出去，在 BOSS 战场景中还有一些道具，不拿走简直是浪费啊！

カラハ・シャ－ル城

和克雷因对话选第一项去休息，睡起来之后再去找克雷因对话触发剧情。

发生领主暗杀事件后，队伍中只剩下裘德、埃尔文和罗安，直接冲出大门来到中央广场，不过已经晚了。好在无需发生战斗，直接回领主馆即可。与罗安商量战术后决定直扑**ガンダラ**要塞，从中央广场西出口出去经过**タラス**街道就可以来到要塞了。

而女主角这边更加简单，走到中央广场发生事件，之后进入战斗，战斗进行到一定时间或者将两名杂兵的 HP 打光后发生剧情，蜜拉等人被敲晕带到了**ガンダラ**要塞。

男主角路线　タラス街道

街道南边的高台上某个石壁处有秘宝。另外此地也有很多可以钻过去拿宝箱的洞，注意观察。由于我们目前缺乏回复手段，只能依靠裘德的“治愈功”回复，所以最好能够通过偷袭速战速决。从西边的出口可以来到街道西部。搜刮完西部的道具后直接从西边的出口出去就能进入**ガンダラ**要塞了。

男主角路线　ガンダラ要塞

进入要塞之后可以在物资部队那里进行一下补给。穿过门前那道魔法阵进入要塞内部，跑到另一边停着两辆马车的地方，这里的两扇门是可以打开的，不过在进入停放马车的房间之前可以在南部墙壁的角落上找到一个秘宝。

先从停放马车房间北面的门下到要塞北部下层，在地图中央可以看见一部电梯，上到三层之后进入某间屋子可以发现地上有一个铁笼，裘德会告诉你这个铁笼可以推动，那么好，把铁笼推到箱子下面跳上去，就能跳到二楼的一个房间，这个房间的右上角可以看到一部货梯，坐货梯上三楼就能来到三楼房间的另一边，把面前的铁笼拉到电梯里带到二层。

利用铁笼爬到集装箱上，这里有两个宝箱和一个通风口，没说的，钻吧。

来到另一边后先不用管屋子里的铁笼，这帮废物明显不会横着推，我们需要另外一个铁笼垫脚。翻过去坐货梯上三楼，把三楼的铁笼带下来，接在原本在横梁上的那个铁笼旁边，就能把上面的铁笼推下去了，这样我们不仅能拿到宝箱，还可以借助这个铁笼来到本房间的通风口前。

爬过通风口，这里的结构跟刚才差不多，需要先把一个铁笼推下去然后踩着它弄掉另一个铁笼，这样就可以拿到宝箱了。

搜刮完后爬回去，记得刚才我们把铁笼从三楼弄下来解决这帮笨蛋不会横着推东西的事情吗?原路返回坐货梯回到三层，然后从房间里的通风口钻过去。

钻出来之后会发生和重甲步兵的战斗，都是强化版的杂鱼，随便料理了就好。战斗后拿到制御室的钥匙。回到刚才停马车的地方，从另一边下去来到要塞南部下层，进门发生剧情，剧情结束后和两名重甲兵开战，毫无难度。之后自动回到了**カラハ・シャ－ル**。

女主角路线　ガンダラ要塞

由于艾丽泽没有提波，所以不能战斗，队伍暂时只有蜜拉一人，战斗的时候要小心，这里的敌人攻击有一定概率致晕，被打晕的话可能会被敌人围攻打掉大量 HP。附近可以发现记录点和各种商店。出门之后一直往西走，进入西边的门之后会发生强制战斗，战斗胜利后拿到制御室**の**键。房间中还有一部货梯，可以利用它上到

三层。

三层的对应房间里有一个可以移动的铁笼，用这个铁笼可以拿到刚才二层房间里的宝箱，还能从宝箱所在的平台进入通风管道。

从通风管道来到另一边之后坐货梯上去三层。把铁笼带下来之后拿到宝箱，接着回到三层，从集装箱中间的通道钻过去还有两个宝箱可拿。拿到之后原路顺通风管钻回去，然后坐货梯上三层，开门出去。

进入西边的大门发生战斗，胜利后获得**エレベ－タの**键，拿到之后先不要出去，本房间里有一个铁笼，拉开铁笼的话可以钻进去拿宝箱。

在楼层中央坐电梯来到南部下层 B1F，来到本层惟一的一个房间里，先把集装箱上的铁笼推下来，再带着铁笼坐货梯上去就可以拿到楼上的宝箱了，拿到之后从楼上如图位置把两个铁笼推下去，再下楼，我想你知道怎么拿楼下的宝箱了吧?

拿到宝箱之后坐电梯上去来到南部下层 1F。

从记录点边的大门进入第 01 制御室，发生剧情。剧情后上楼梯出门即可。

カラハ・シャ－ル

在中央广场的宿屋找到埃尔文，发生对话后回到领主馆，一连串的剧情后，队伍中只剩下裘德一人，蜜拉则成为同行者，我们的目的是赶到裘德的故乡**ル・ロンド**。不过我们要先去**サマンガン**海停坐船，此时不能使用地图直接瞬移过去，只有走着过去了。

サマンガン海停

先穿过**サマンガン**街道，来的时候为了躲避收费站绕了个远走了树海，不过现在收费站撤走了，我们可以直接过去了。不过想过去的话，要先干掉一头……野猪。杂兵级别，随便秒杀之即可。

来到街道北东部，原来这里北部的高台被那个收费站挡住了，现在可以爬上去了，可以在上面的洞穴前找到秘宝。接着就可以从东部的出口来到**サマンガン**海停。

进入海港后发生剧情，和我们的一流搞笑家伊巴尔开战。

BOSS：イバル

这家伙虽然是个职业小丑，不过手底下还有有点功夫的，招式连贯性很强，一旦被打到就是一套凶狠的连技。不过这家伙的攻击和他本人一样目中无人，追踪性奇差，而且防御力和刚体都比较弱。首先靠近他诱使他出招，躲开他的起手突斩之后他就会作出一项非常愚蠢的举动：坚持把招连完再收招，而他后面的连招虽然可以转向，但是追踪性比较差，这时候我们可以绕到他后面展开猛攻，虽然目前没有共鸣技，但是一套攻击下来也能打掉他将近 1/3 的 HP，而且他出招前的动作非常明显，可以有足够的时间让你发动集中回避，之后就可以绕到他的后面愉快地打背了。如此循环，过不一会这个优秀的漫才艺人就会倒在你的拳下。

之后和港口工作人员对话上船。

ル・ロンド

剧情后从西边出口出去，来到中央广场，第一个房间就是**マティス**治疗院。剧情结束后进入资料室，调查书柜获得“医疗**ジンテクス**”。来到二号诊室发生剧情。直接出门顺着大路往北走即可。和雷娅汇合后不急着出去，先来到宿屋的 203 室的窗台上拿取秘宝再走。

支线事件

支线名称	支线地点	完成方法	支线消失时间
矿物コレクタ－	ル・ロンド 宿屋2F 中间房间	给他一个石英の块，这东西可以在矿山里挖矿随机获得，获得的概率还是比较大的	无

ボルテア森道

进入森道西南部，直接从西边的出口出去的话就是矿山，在地图西边可以发现一件秘宝，如果各位不是急着赶进度的话，可以先从东边的出口区一趟森道东北部，从这里的洞穴可以钻进**バイカ－ル**废坑，这里的敌人经验值非常多，掉落的道具也比较珍贵。不过废坑的敌人极其强力，一定要小心。

先说森道东北部，在该地区南部有一个装有十个药草的宝箱，附近的一棵树上可以找到秘宝。而右上方可以找到**バイカ－ル**废坑的入口，不过……还是过一段时间再来吧……就算是 NORMAL 难度也很容易被全灭。

回到森道西南部，直接从西边出口进入矿山。

フェルガナ矿山

来这里的主要目的就是拿到精灵石。怎么拿? 一个字，挖。

剧情结束后在当前场景逛逛，会发现有些岩石的颜色比较深，靠近岩石会出现○标志，这里就是采掘点，调查之后连打○键开挖!

不过当前场景只有能西北方找到一个采掘点，挖开这里可以发现通往矿山天然地下道的路，进去吧。

这里可挖掘的东西不少，包括山岩和化石等等，挖到的素材可以作为任务道具，建议把这里所有能挖的都挖一遍为好。从中间绕到西北边路尽头可以找到一个秘宝。探索完毕后可以从西边的出口出去下到第四矿区。

虽然进入这里裘德就会提示你感觉到了精灵石的气息，不过先不用管它，我们先去东北角找秘宝，秘宝就在本区域东北角落里的宝箱对面的石壁上。找到秘宝并且砸干净所有你能砸的东西之后，就可以去地图东南角触发剧情了。记得存档再往里魔物の巢里跑。

剧情后发生 BOSS 战。

BOSS：ハンマ－ズア－ム

BOSS 的通常攻击虽然范围比较大，但是攻击力比较低，速度也很慢，唯一有威胁的招式就是从地底钻出的攻击，后期 HP 比较少的时候还可能会连钻四五次，不过钻地攻击完之后 BOSS 会在原地停留一会。一看到它钻地，就要立刻离开当前所在位置，并不断跑动，不要追着它打，而是等它钻完了再抓住他的硬直上前攻击，BOSS 受到连续攻击的时候还有可能气绝，正好上前痛打落水狗。这条虫的 HP 不高，虽然我方只有两人，不过对付起来没什么压力，另外，此战不建议使用 OVER LIMITS。

剧情后再次和这条虫子开战。

BOSS：ハンマーズアーム

这次这条虫子疯狂了许多，一定要近身缠住它，不让它用出最强的扇形喷射攻击。而它的钻地攻击频率快了很多，最好原地防御，乱躲的话倒容易中招。而近身投技由于过快，难免中招，建议中招后马上回复，以免被追击致死。如果保留了足够的共鸣槽的话，最好能够开战立刻发动 OVER LIMITS 给予 BOSS 重创。BOSS 各种攻击的攻击力都上升了，因为要打近战，所以本战请不要吝惜回复道具。

战斗结束后回到**ル・ロンド**，到此第一章正式完结。

第二章

ル・ロンド

一长串剧情后回到**マティス**治疗院，和裘德的母亲对话休息。接着赶到海港去。剧情结束后再回到医院，和裘德母亲对话后休息。

之后去宿屋，本来是道别的，结果罗安和艾丽泽也加入了队伍。然后就可以去海港坐船了。

支线事件

支线名称	支线地点	完成方法	支线消失时间
ミラと本	ル・ロンド 治疗院资料室	纯对话	第二章结束之后支线消失
消えたレイア	ル・ロンド 宿屋	纯对话	在ル・ロンド 海停和海员对话出发后支线消失

ラコルム海停

到达海港后发生事件，雷娅加入。出去之前记得把支线任务都触发了。之后出门来到**ラコルム**街道西南部，该场景北部有一个很高的柱子，柱子的背面有一个秘宝。拿到秘宝后就可以通过北面的出口来到街道中央部。

进入中央部之后不久触发剧情。西南方的洞穴里可以找到神秘**の**宝珠。而地图西北方的巨石后面可以找到秘宝，还有一本特殊技能书，让不上场队员也能获得奖励经验值的“精神参加”，对培养队伍整体实力来说极为重要。强烈建议拿到再离开。

从东北方的出口出去进入东北部，前行不远发生 BOSS 战。

BOSS：ブルータル

BOSS 的攻击频率不高，但是伤害很大，而且头顶和脚踢攻击不仅有着极强的吹飞能力，还很容易让角色进入气绝状态，所以战斗时尽量保持在 BOSS 的身体两侧，不要在 BOSS 正前或者正后方呆的时间太长。BOSS 弱水属性，而且几乎没有刚体，如果战前蓄满共鸣槽的话最好开战就放，不要给 BOSS 发动进攻的机会。BOSS 的 HP 比较低的时候会使用钻地攻击，钻出来那下伤害很高而且能直接破防，不过由于这招收招硬直很大，即使我方被破防也不会被追加强有力的攻击，还能利用它巨大的收招硬直猛攻。所以可以安心原地防御等它自己过来攻击你并露出破绽。

BOSS 战结束后可以先在本区域探索一番，从西南方的出口出去可以来到街道西南部一开始上不去的高地上。而东北方的出口就是我们的目的地：**シャン・ドゥ**。

支线事件

支线名称	支线地点	完成方法	支线消失时间
手配书②	ラコルム海停 通缉令前	纯对话	无
姉と妹と①	ラコルム海停	纯对话	第二章结束后支线消失
掘り出し物发见！？	ラコルム海停	把东西带到之前的在剧情里卖杯子的古董商人处	无
ミラのペンダント①	ラコルム海停	纯对话	第二章结束后支线消失
最高のマゲ师	ラコルム海停出去一次再进来才能看见委托人	拿到王の狩り场的的秘宝之后回来报告就可以了	无
世界の果て①	ラコルム海停	纯对话	第二章结束后支线消失
ル・ロンドの思い出①	ル・ロンド 宿屋	纯对话	无
アルヴィンとディラック	ル・ロンド 治疗院	纯对话	完成リ－ベリ－岩孔剧情后支线消失
老人の愿い	ル・ロンド	到矿山最深处BOSS战场景的一个洞穴里发生剧情，之后回来报告	无
窃盗团を倒せ	ル・ロンド 宿屋	去ボルテア森道东北部的バイカ－ル废坑讨伐敌人，完成后回去交差。注意里面的敌人很强，还有魔装兽，最好的办法就是进去用ホ－リィボトル躲开敌人，干掉目标敌人马上出来	无
ロ－エンの荣光	カラハ・シャ－ル 领主屋前	纯对话	无
オレンジス－プ	カラハ・シャ－ル	和侍女对话后去料理店买一个オレンジス－プ（无论型号）就可以交差	无

シャン・ドゥ

走几步会发生落石事件，之后如果大家不急着赶路的话，可以在地图东南方的地方坐船去**ゾクド**湿道，这里的敌人不算强（比起之前**バイカ－ル**废坑的敌人来说可是弱多了），但是经验值不低，掉落物的价值也都比较高，可以去逛一逛。

没什么别的事情的话就可以

直接去东北方坐电梯发展剧情去了。从电梯出来爬上楼梯就会发生约根森等人拜托主角参加比武大会的剧情，剧情后埃尔文归队。接着来到地图西北角的船坞，坐船去空中斗技场（船……空中斗技场……船……空中……怎么觉得有点别扭……）。

进入斗技场之后和约根森对话，做好准备后再次对话就可以进行一场毫无难度的试炼战斗，可以在这里习惯一下本作的斗技场战斗那种奇怪的规则（掉下去就算输，敢问您在进行天下第一武道会吗），之后他们承认了我们的实力，同意我们代表他们的部族参加比武大会。

坐船回到中央区，去宿屋休息，休息后发生剧情，男女主人公在这里又要分开行动了。

男主角路线：带艾丽泽观光

从中央的桥上走过发生剧情，剧情之后赶往斗技场即可。在斗技场和蜜拉汇合，之后与受付小姐对话开始比武大会。

女主角路线：调查落石现场

来到进城时头顶上掉大石头那里触发剧情，之后去斗技场和裘德汇合，之后与受付小姐对话开始比武大会。

比武大会的战斗很简单，虽然是连续战斗，但是只要先摆平操纵魔物的人就好办，因为这些家伙会使用道具，所以最好和同伴共鸣迅速消灭，不要给敌人回复的机会。

男主角路线

比武大会结束后需要去大街上找蜜拉，还是去中间那座大桥，剧情后来到斗技场开始决战。

女主角路线

出门之后去中央区东南方，在电梯前触发事件。之后回程的过程中遇到裘德。

BOSS：黑匣战士

首先笔者表示这段BGM还算好听……敌人数量虽多，但是很爱扎堆，建议开战前蓄满共鸣槽，和蜜拉进行共鸣开战就进入OVER LIMITS状态使用共鸣技连击猛攻，由于敌人的位置非常接近，运气好

的话可以在OVER LIMITS状态结束前把敌人打成一死两重伤。剩下的战斗就简单多了，小心敌人使用道具即可。不放心的话可以和雷娅共鸣偷掉他们身上的道具。

支线事件

支线名称	支线地点	完成方法	支线消失时间
ア・ジュ－ル、その历史①	シャン・ドゥ中部某座为这红围巾的石像前和那里戴眼镜的女士对话	纯对话	女主角复活后支线消失
放浪青年	シャン・ドゥ	前往ソゲド湿道，和北部出口处的NPC说话即可。	无
灵势异常	ラコルム海停 宿屋 第一次斗技场杂兵战结束后	打倒ラコルム街道中央部的魔物	无
灵势变化の原因①	シャン・ドゥ 左边2F 第一次斗技场杂兵战结束后	纯对话	打倒ナハティガル后支线消失
决胜の结末	シャン・ドゥ 决胜战后到斗技场后面找到委托人	纯对话	第二章结束后支线消失
密猎者讨伐	シャン・ドゥ 埃尔文和艾丽泽离队后	讨伐王の狩り场 北部高台上的三个士兵	无

决战胜利后从地图东北方来到王**の**狩猎场西南部。

王の狩り场

由于队伍中缺少艾丽泽这位标准护士，所以战斗的时候要小心，让雷娅专职负责回复的话保险一些。西南部地图东边高台上可以发现一个秘宝。从东北部出口进入狩猎场中央部。

中央部北边的高台上的一棵树上有秘宝，记得拿。之后来到狩猎场北部。狩猎场北部的出口附近有行商人和记录点，从这里出去来到**リ－ベリ－**岩孔。

リ－ベリ－岩孔

这里的战斗注意先消灭那些红衣服拿火焰喷射器的家伙，因为他们的野猪式突进喷火是带刚体的，一旦中招很可能受到连续伤害，这幅地图中几乎每个小房间里都有道具，建议不要错过。

进入岩孔后从东南方过桥，绕到东北方的出口进入第07区画。从07区画的东南方回到岩孔。从正面的平台跳下来往北走进入第03区画。

从03区画的西南边再次回到岩孔，从西边过桥，走到一半的时候可以看到头顶上有座桥，那里悬挂着一个秘宝。过桥后进入第06区画。在06区画西南角触发剧情，艾丽泽和埃尔文归队。

之后先不急着往上走出去，从西北方出门回到岩孔，跳到下面去可以在第01区画找到秘宝和一本特殊技能书“治疗经验”。简直就是给艾丽泽量身定做的技能书啊，一定要拿到。

搜刮完之后原路返回，回到最上层发生剧情。之后来到区域入口附近发生剧情。之后就可以回到**シャン・ドゥ**了。

シャン・ドゥ

剧情后来到中央的桥上触发剧情。剧情结束后我们就在下一步要去的**モン**高原入口处。

支线事件

支线名称	支线地点	完成方法	支线消失时间
母と子①	シャン・ドゥ 埃尔文的家	纯对话	第二章结束后支线消失
ア・ジュール、その历史②	シャン・ドゥ 宿屋找到女性历史学者	纯对话	无
後遺症	シャン・ドゥ 宿屋	宿屋自动剧情后去モン高原采集ハートハーブ（出现率很低，需要反复刷），回宿屋，skit之后和宿屋老板对话住宿	第二章结束后支线消失
キタル族の秘药	シャン・ドゥ 斗技场	给他个不思议なビード，去ソゲド湿道可以拿到	无
ミラのペンダント②	ニ・アケリア	女主角路线需要开战，男主角路线说说话就解决问题了	无
研究所潜入	リーベリー岩孔	最下层自动剧情	第二章结束后支线消失

モン高原

穿过地下道进入**モン**高原东南部，从东北角的出口进入中央部后可以在靠近西北方出口的一棵树上找到秘宝。而东北方的出口通向音无**の**洞窟，相当于一条岔道，可以多拿一些道具，另外请记住这里，这里是通往艾丽泽的家的必经之路，以后某个支线剧情里还会路过这里一次。

在洞窟中间靠上的位置可以发现一个能钻过的小洞穴，钻过去就可以来到洞窟的另一边，从这边的出口出去可以来到高原北部。在高原北部东边角落里一块巨石后面可以找到秘宝，同时还能发现一本特殊技能书“经验稀增”。拿到东西后就可以顺着音无**の**洞窟回到高原中央部，从西北方的出口出去来到高原西北部。搜刮完这里的道具后就可以从西北方的出口出去来到首都**カン・バルク**了。

カン・バルク

剧情结束后进入宿屋休息，事件后出来直奔城里的居住区，前行不久后发生事件，艾丽泽归队，而我们也终于可以谒见国王了。

从居住区东北方的出口进入王城前，剧情后进入王城，走到士兵面前发生事件。一长串剧情结束后我们的任务只有一个：跑！

这时候王宫内的士兵都是我们的敌人，跑出宫殿后直接在大门南边调查被封锁住的滑车大门，然后坐滑车下到城中，赶紧向城门处进发。前进不久发生剧情，开始BOSS战。

BOSS：ヴィンガル&プレザ

虽然对方有两个人，但是并不难对付，建议上来先手动操控一名以物理攻击为主的角色缠住ヴィンガル，不让他去干扰我方法术系角色施法，虽然ヴィンガル刚体很硬，但是也经不住我方的全力攻击，连续使用掌底破的话很快就能打破他的刚体，运气好的话还能直接打晕。如果这时候共鸣槽满的话就不要犹豫，直接爆发OVER LIMITS给他重创，或者干脆直接送他上西天。另一边的プレザ虽然法术攻击力比较高，但是不会主动援护ヴィンガル，而是执着于和我方的法术系角色对轰，他们在很长一段时间之内谁都打不死谁，所以可以安心解决ヴィンガル。之后全力围攻プレザ，虽然プレザ近身会用女王踩踏（相当于一个打击投，有可能直接把攻击对象打倒在地），但是一个落单的法术系角色还是没什么威胁的。

支线事件

支线名称	支线地点	完成方法	支线消失时间
生存竞争	カン・バルク	去モン高原中央部讨伐魔物，靠近音无しの洞窟入口处	无
乐しいおしゃべり	カン・バルク 宿屋住宿	纯对话	无
逃げ出したブウサギ	カン・バルク	去モン高原中央部西南方某块巨石的后面找猪	无
ジュードの代诊①	ル・ロンド 治疗所	纯对话	第二章结束后支线消失
ピンクかわいいもの③	カラハ・シャール 领主馆前	给这两个小女孩找一块ピンクエメラルド，在后期的タタール冥穴入手	无

战斗结束后赶回**シャン・ドゥ**。

シャン・ドゥ

来到中央区发生剧情，埃尔文归队。准备好的话就可以去中央区东北方坐电梯上去了，跟约根森对话乘坐飞龙。

支线事件

支线名称	支线地点	完成方法	支线消失时间
ア・ジュール、その历史③	シャン・ドゥ 宿屋	纯对话，Skit之后去斗技场	无
暗跃する影たち②	シャン・ドゥ	宿屋附近自动剧情	无
诗集と辞书①	シャン・ドゥ 中央区东南找一个女性对话	纯对话	无
母と子②	シャン・ドゥ 埃尔文家	纯对话	无
苏る记忆	ハ・ミル	自动触发 纯对话 然后去シャン・ドゥ桥中央	无
村人を搜せ	ハ・ミル 民屋	对话之后去イラート海停	无
ミルクを求めて	ハ・ミル 做完上一个任务后再次找到委托人	对话 然后去ニ・アケリア和西边养牛的NPC谈话，然后回去交差	无
ドードリアの谜	ハ・ミル 宿屋，做完上一个任务后再次找到委托人	紧接着上面的任务，去ル・ロンド宿屋和雷娅的父亲对话，然后回去交差	无
ル・ロンドの思い出②	ル・ロンド 宿屋	调查桌子上摆着的菜盘中的マーボーカレー和鸡の丸烧，纯对话	无

龙背上的骑兵们

嗯，这个标题是恶搞……这段 CG 质量不错。可惜的是欣赏不了多一会就要展开 BOSS 战了。

BOSS：プテラブロンク

这个 BOSS 气势不错，可惜实力比较水，通常攻击手段只有一招 360 度翅膀扫，HP 比较低的时候还会连续使用这招，由于攻击力比较低，所以不足为惧。HP 极少的时候会使用比较强力的喷射攻击，看到它仰头甩脖的准备动作之后躲开他的正面即可。而追加的另一招振翅攻击由于攻击范围覆盖整个战场，躲无可躲，只能防御降低伤害，之后立刻进行回复工作可保无忧。

カラハ・シャール

在领主馆一楼门厅、领主馆二楼房间、领主馆门前、中央区分别和罗安、艾丽泽、雷娅以及埃尔文对话。之后回到领主馆前发生剧情。来到中央广场，全员入队后和多罗赛尔对话出发。

バルナウル街道

来到这里后先不急着向西边的出口进发，从东边的出口可以来到**ガンダラ**要塞西门。南边的集装箱上可以找到一个秘宝。

回到街道东南部，在西边的悬崖边跳下可以来到西侧出口，从这里来到街道西南部。西南部南方的岩壁上可以找到秘宝。这个区域出口有两个，靠西边的出口直接可以前往西北部，而东边坡上的出口则是从中央部绕到西北部，不过可以拿到一些不错的道具，不妨绕一下吧。

无论从什么地方走，来到西北部之后都不应该错过南边某角落岩壁上的秘宝和特殊技能书“天空武士”。拿到这些东西之后就可以从西北方出口进入首都**イル・ファン**了。

イル・ファン

很奇怪的是作为一级通缉犯的裘德他们在城里居然可以横行无阻……不过看起来城里的情况比较严重，事不宜迟，赶快赶往研究所为好。

这次我们不用钻下水道了，直接来到研究所正门，事件后推门进去。目前这里还没有敌人，不过我们可去的地方也相当有限，直接进入西北边的第三区画。发生蜜拉砍门的剧情后上二楼进入第十二研究室（对，就是当年裘德找到他的教授然后被那个不知道怎么走路的阿格里亚痛打一顿的那个研究室……）。

剧情结束后登上二楼，操纵控制台调取监控录像后得知神秘红衣少女去向，赶快回到城里为妙。

果不其然，一回城就在中央广场西南方的商店前发现了红衣少女的踪迹，二话不说，开打！

BOSS：アグリア

不算上次被女主角随手秒杀那次的话，这是我们和她的第一次正式交手。这家伙的实力不算强，刚体比较弱，攻击比较乏力，防御力也不算高，速度虽然比较快，但是由于攻击手段多为近身，追上她也不算困难，但是她算是目前为止比较烦人的一个 BOSS，她的火属性攻击给我方带上火伤的可能性非常高，所以有必要留艾丽泽在场上进行异常状态的回复。最好先解决掉两个杂兵再全力围攻她。她没有什么伤害特别高的招式，但是大多数招式给我们造成的硬直时间都比较长，而且一看到她跪倒在地上做呼天抢地状，还是躲开她的正面为妙，HP 非常低的时候她会使用道具回复，不过频率不高，使用道具的动作很长而且可以被打断，最后关头狂攻之下不难解决。

支线事件

支线名称	支线地点	完成方法	支线消失时间
逃亡者たち②	イル・ファン	纯对话	无
要塞への传言	イル・ファン	和广场上的女孩子对话之后前往ガンダラ要塞（我们要去的是要塞西门，需要从バルナウル街道过去），和NPC士兵对话之后回来交差	无
ハウス教授の研究	イル・ファン 医学院 学生课通路	自动剧情，纯对话	无
レポ-トの素材	イル・ファン 医学院 学生课窗口	给他一个魔物の体液，ソゲド湿原可以拿到	无
期末商战	イル・ファン商场	メドウクリスタル，バルナウル街道探索点可以获得	无
レイアの失败？①	イル・ファン 医学院第五诊察室，击败アグリア后	需要帮护士小姐拿到ハモニカ草，从皇宫出来后去アルカンド湿原可以在探索点拿到	突入旅船ジルニトラ后支线消失

BOSS 战结束后直奔**オルダ**宫。

オルダ宫

来到宫门前发生事件，之后直接干掉守卫杀进宫去。这里的敌人比较硬，要做好打硬仗的准备。

乘坐莲华阵（俗称电梯……）来到二层。往前跑几步可以触发一场强制战斗，这两个家伙实力不强，从攻击方式上来看只是普通杂兵的强化版，只不过HP稍微多一些罢了。战斗结束后大门的封印打开。来到二层。

这里的西边有三个房间，里面道具甚多，不要错过，尤其是那些瓶瓶罐罐里的东西，皇上家的东西，不拿可惜。搜刮完毕后就可以从东北或者东南边的出口出去了。虽然从哪个门出去都可以，不过仍然建议大家走东北方的出口，因为这里出门左边就能看见一个秘宝。

沿楼梯上到三层。在封印门前触发强制战斗。进入封印门，这里的地形……实在是太偷懒了！居然跟上一层一模一样！甚至连藏宝位置都有种强烈的既视感……

如法炮制上四楼，干掉怪物打开封印门，这次可不要急着进去，因为里面就是 BOSS 战。先存好档吧！

BOSS：ナハテイガル

终于面对这个王者了……强烈建议战前蓄满共鸣槽，正常情况下本战应该可以使用秘奥义了，而威力巨大的秘奥义也是本战的重要战术环节。开战之后先不要急着爆气，而是直接上去缠住他，由于他移动速度比较快，而且刚体比较硬，如果干扰不及时的话可能三两下就会干掉我们负责回复和魔法攻击的同伴。而看到他出现画面定格的特写并使用招式“霸猛枪”的时候，一定要赶紧跑得离他越远越好，这样才能及时躲过他秘奥义中威力最大的那两下，BOSS 一个秘奥义下来打死个把人不成问题，而且秘奥义结束后还会进入一种武器上带紫光的特殊状态，这个状态下 BOSS 攻击力和攻击范围有大幅度的提升，如果贸然救起同伴的话很可能被他三两下再度砍倒，所以应该立足回复并且和他周旋，直武器发光状态消失再救活同伴，BOSS 的 HP 比较低的时候会使用一招比较无赖的招式：强出刚体并且立刻出猛霸枪和秘奥义，这里我们应该立刻抢先使用秘奥义中断他的攻击，争取速战速决，不要给他翻盘的机会。

万幸的是，这家伙不会用道具补血，还算有王者风范……

支线事件

支线名称	支线地点	完成方法	支线消失时间
オルダ宫の图书室	オルダ宫三层西南方第一书库里，接近书架剧情	纯对话	无

战斗结束后**ナハテイガル**遇刺，赶快从王座后面的电梯上去。来到奥殿之后先去东南方的墙上拿秘宝和特殊技能书“绝对防御”。拿到之后坐电梯上去。

发生剧情后撤回到宫门口。随着颇有气势的一段 CG，第二章结束（不得不说这段 CG 做得颇有魄力，不过灭国级别的大战居然双方只投入了十万人马就有点小家子气了，不知道如果让他们表现战国时候的长平大决他们打算怎么做……）。

第三章

アルカンド湿原

略作补给后，从**タリム**医学校前往北可以来到**アルカンド**湿原东南部。从西北角的出口可以来到中央部。中央部东北方有一块孤立的巨石，巨石上有一个秘宝。拿到之后从西北方的出口来到湿原西北部。

东北部的东边有一棵树，树上挂着秘宝，不要错过，之后就可以从西北方的出口来到**ファイザバ－ド**沼野了。

ファイザバ-ド 沼野

前行几步靠近营门口的守卫兵发生剧情。拿到增灵极后沿路前进，跳下战场后，就开始本作最为惊心动魄的十连战。

虽说敌人都是杂兵，但是毕竟是连续十场战斗，而且每场战斗中敌人都会有增援，所以实际难度并不低。十连战中法术范围攻击的作用非常明显，所以最好让罗安随时保留在场上。敌人数量虽多，但是缺乏有组织的进攻，也没有致命杀伤手段，只要手脚够快，见一个杀一个就能迅速解决问题。

十连战之后来到湿原中央部。在这里和四象刃其中三人展开血战。

BOSS：ジャオ&ウィンガル&プレザ

本战难度极高，建议战前吃强化能力的料理。即使如此，本战稍有不慎就有可能全军覆没。上来之后建议盯着**ウィンガル**打，因为他的动作是最快的，而且干扰我方施法的意识也最强，最好让裘德追着他用“掌底破”这种出招速度快的招式连续攻击把他打成连续硬直状态，不让他有机会干扰我方施法。同时尽量躲开**ジャオ**，一旦**ジャオ**接近就用共鸣技（比如绝风刃）迅速将他推远。战斗进行到中盘的时候会进入极为紧张的状态，我方不断有人倒下，这里要随时观察情况，一旦发现某人的 HP 值已经非常低的话就迅速把他换下去，换上生力军对敌人持续保持压力，争取尽快干掉**ウィンガル**，另外注意千万不要吝惜秘奥义，因为三个 BOSS 的 HP 低于一半的时候都有可能放出秘奥义，尤其是**ジャオ**，秘奥义范围几乎覆盖全场，所以最好不要让 BOSS 有这种“HP 低于一半”的机会，直接秒杀。干掉**ウィンガル**后不要理睬**プレザ**，而是追着**ジャオ**打，因为**ジャオ**虽然刚体很硬，但是行动比较慢，近身缠住的话没有什么干扰我方施法的机会，秘奥义虽然范围巨大杀伤力出众，但是最多只能将我方达成 HP1 的状态，打不死，一旦看到秘奥义结束立刻使用全体回复道具进行回复的话问题就不大。干掉**ジャオ**后，剩下的**プレザ**威胁就不大了，顶多能中几下女王踩踏。高杀伤力的法术是绝对出不来的。

战斗后一定记得回头存档。之后穿过中部，来到西部进入第二场 BOSS 战。

BOSS：ガイアス

虽然只有一人，但是本战难度依旧不低，盖亚斯的武器非常长，因此他所有招式的攻击范围都广了不少。盖亚斯的普通攻击分两种，第一种是追踪性的斩击“飞燕瞬连斩”，瞬移全屏追踪而且范围比较大，如果攻击目标周围有其他同伴的话也会被卷到。另一种则是长剑发光的对正前方技，范围虽然比较小但是拥有秒杀级的攻击力，看到他做出长剑发光或者长剑高高举起的动作的时候就立刻躲开他的正面，来不及跑的话就要马上防御，这样才不会被瞬间秒杀掉。而看到他出现定格特写就要立刻中断攻击跑开，想必这时候大家都已经有了觉悟：特写就是秘奥义的征兆，他的秘奥义虽然是对单人的，但是由于范围很大，很可能会卷到其他人，被卷到的人虽然不会直接被打死，但是如果回复不及时的话也会被他范围超广的普通攻击秒杀掉。本战还是建议使用裘德的神技“掌底破”连续攻击拖住 BOSS。这样无论是法术攻击还是回复都会轻松很多。

战斗结束后大段剧情，之后直接来到了**トウライ**冷原，男女主角路线就此分开。

男主角路线　トウライ冷原

剧情过后，裘德拥有了及其影响平衡的一招召唤技：**ミュゼ**，不过目前由于队伍里只有裘德一个人，小心为上。而且目前不能使用大地图功能。

在初始地点往西走一点，在一棵树上可以看到秘宝。南边的出口可以回到**ファイザバ－ド**沼野，不过啥都没有，不如直接北进，来到冷原北部。

冷原北部也有一个秘宝，就在靠近东北方出口位置的岩壁上。从东北方出口出去可以来到**ククル**冻窟。

男主角路线　ククル冻窟

进门之后就可以看见商人，可以在这里补给一番。沿路前进途中发生事件，埃尔文和艾丽泽加入。之后继续前进。进入冻窟中央部后可以看到正面的地形是有三条岔道的，走最右边的岔道可以在岩壁上发现秘宝。之后就可以从东北方的出口出去来到地底湖。

往前走几步发生剧情，之后进入 BOSS 战。

BOSS：アクアドラゴン

这两条龙还是比较全面的，近身远程都有杀伤力比较强的招式，切记不要被两头龙夹在中间，否则可能会被两条龙的交替攻击打得站不起身。近身追击的时候一看到它头顶上出现叹号就要赶紧防御避免被打倒耽误进攻机会，埃尔文的秘奥义对他们有特效，可以多用。但是总体来说，比起前面两场动辄秒杀的 BOSS 战，这两个 BOSS 温柔多了。

从东北方出口出去来到洞窟北部，在靠近东北方出口的地方可以发现一个三向岔道，走最上方的岔道，可以在岩壁上发现一个秘宝。之后爬上高台从东北方出口出去来到**ザイラの**森。

女主角路线　セイライ冷原

剧情结束后立刻发生战斗，敌人只是杂兵一名，没什么要注意的。战斗结束之后在东北方角落里的一棵树上可以找到一个秘宝。往东南方向前进触发剧情，自动来到冷原北部。

冷原北部的西北方的岩石后面有秘宝，注意回收，之后就可以进入**ノ－ル**灼洞了。

ノ－ル灼洞

进入灼洞南部，地图北方中间那条路右手边的墙壁上可以找到一个秘宝，同时还能找到一本特殊技能书“精神防壁”。拿到秘宝之后就可以从旁边的藤蔓上爬上去了。在出口附近与两只杂鱼展开强制战斗。

战斗结束后从北方出口来到中央部，这里北方出口附近的藤蔓可以带我们找到一个秘宝。找到秘宝之后从北方的出口出去来到溶岩湖，准备准备，要进行 BOSS 战了。

BOSS：ファイアティグル

由于缺少艾丽泽，我方回复压力比较大，关键时刻不要吝惜道具。战斗的要点是保护罗安老爷爷，只要拼命堵住 BOSS，让罗安在身后咏唱各种水属性法术的话，战斗还是很轻松的。

BOSS 战结束后从惟一的通道走出洞窟，来到**ザイラの**森。

ザイラの森

从南边跳下高台前行不远可以在右手边的墙壁上发现秘宝，而另外一块秘宝在西北方一块岩石的后面。全部拿到后就可以从东北方的出口出去来到**ザイラの**森**の**教会了。

剧情结束后进入礼拜堂。剧情结束后上二楼调查床休息。夜里起来，下一楼和等在楼下的另外一位主角对话。休息一晚后直接出教会门口，向**カン・バルク**进发！

支线事件

支线名称	支线地点	完成方法	支线消失时间
军师二人	ザイラの森の教会 外面	纯对话	去卧室休息后支线消失
ジャオの死	ザイラの森の教会 外面	纯对话	去卧室休息后支线消失

カン・バルク

从教会旁边绕到地图东北角的出口，进入**カン・バルク**居住区，沿路来到大通**り**上方发生事件。之后一路前进来到**ガイアス**城前。

事件后直接从屋檐上跳下去，跳到中庭触发强制战斗，两场杂兵战之后迎来 BOSS 战。

BOSS：ジンガ－ド SPEC1.0

理论上讲这三架坦克……算不上 BOSS，从战后奖励也能看出来，比杂兵真的多不到哪去，注意躲开它们的正面激光炮即可轻松搞定。

战斗结束后自动来到**ガイアス**城。出门来到城门外和另一位主角对话，回去和同伴们汇合，记得要出来进行一下补给，一则可以触发一段关于缪泽和蜜拉的剧情，二则，后面很长一段路是很难进行正式补给的，想提高商店等级之类的工作都最好在这里完成，而且一旦和盖亚斯对话出发，很多支线任务就做不了了，确认把第三章结束后就会

消失的支线任务做掉再出发。

补给完成后回去王城找盖亚斯，出发！

支线事件

支线名称	支线地点	完成方法	支线消失时间
ア・ジュール、その历史④	カン・バルク 宿屋	纯对话	无
姉と妹と②	カン・バルク王城南部	纯对话	无
洞窟の魔物	カン・バルク 宿屋冻风の间中	消灭另一个主角路线中的BOSS，顺便可以探索一下另一个主角走过的迷宫。	无
ジャオとヴィンガル	カン・バルク 王座前和伪萨菲罗斯对话	纯对话	突入旅船ジルニトラ后支线消失

旅船ジルニトラ

在突入战舰的过程中会发生强制战斗，战斗结束后登舰，这里有记录点和各种商店，稍事补给后就可以杀入战舰内部。

进入后马上就是强制战斗，战斗结束后进入西边的门，剧情结束后我们的任务就明确了：破坏发电机。从楼梯下去从靠南面的出口进入右舷・第1**エリア**。从西南方出口（注意是走楼下那个出口）可以来到传送室，传送过去后出门来到左舷・第1**エリア**。

之后从东北方出门去左舷・第2**エリア**，接着从东南方出口来到左舷・第3**エリア**，这里的东北角出口就能通向藏有发电机的机关室，剧情后埃尔文一枪崩了这玩意。

出门回到左舷・第3**エリア**，这里南边的某个出口可以通向一个传送室，直接传到右舷・第3**エリア**，进入控制室如法炮制一番，这样，通向制御室的大门就打开了。

原路返回到刚进入战舰的中央大厅那里。从撤除了警戒光束的大门出去来到中央甲板。东边就是我们的目的地了，进门开始BOSS战。

ジランド&セルシウス

BOSS有两个人，而且共鸣的欲望非常强，这两人的共鸣技杀伤力巨大，满血的艾丽泽或者罗安中一下都有可能直接挂掉。所以怎样阻止他们两个人互相靠近就是本场战斗的关键，建议开战就追着**セルシウス**打，她刚体比较弱，很容易打出硬直，还是利用掌底破把她逐渐推离**ジランド**，两人的攻击不算犀利，精灵虽然有投技，但是只要看见她把我方角色压在地上，就立刻过去攻击，不仅能帮助我方角色脱困，还能把她打成伏地喘息的状态，硬直非常大，而且这个状态还不算倒地，攻击她的话可以正常造成伤害！虽然在战斗中**ジランド**会用枪远程干扰，不过不用理他，全力攻击**セルシウス**即可，精灵挂掉的话，那个人还是很水的。

另外，不知道是不是因为笔者打得太快的原因，竟然没有中这两个人的秘奥义，这在中后期的BOSS战中真是十分罕见。

战斗后一大串剧情，第三章结束。

第四章

这章的开头动画未免厚道得过了头，几乎都是满满的重制镜头啊。

【男主角路线】BOSS战：埃尔文

毫无难度的单挑战，连续掌底破将其推到死就好了。

支线事件

支线名称	支线地点	完成方法	支线消失时间
ワイバーンはどこに?	バルナウル街道 东南部飞龙降落处	纯对话	无，不过女主角路线明显需要从另一个世界回来后才能触发
归巢本能	シャン・ドゥ ワイバーン笼子处	纯对话	这两个支线情节是接着的，如果先完成归巢本能，那么上一个任务ワイバーンはどこに?就会消失

男主角路线 イル·ファン

这块比较折磨人，我们要跑着从**ハ・ミル**跑到**イル・ファン**（不能用大地图）……不记得怎么跑的同志请从**ハ・ミル**东边跑出去，顺路到港口坐船。

来到**イラ－ト**海停，和船员对话来到**イル・ファン**，来到中央广场发生剧情。见过盖亚斯之后再去一次**イル・ファン**海停。在海停和站在售票口旁边的维加尔对话出发。

支线事件

支线名称	支线地点	完成方法	支线消失时间
不安を迎えて①	イル・ファン 宿屋住宿发生剧情	纯对话	无
暗跃する阴たち③	イル・ファン 医学院	纯对话	无
灵势变化の原因②	シャン・ドゥ	纯对话	无

接着在船上直接和**ミュゼ**开战。

BOSS：ミュゼ

普通攻击威力惊人，如果躲闪不及让她窜到法术系同伴身边就有生命危险，还是建议用掌底破直接把她打远。而令人头疼的是她的法术攻击多半带有异常状态，中了状态一定要及时回复，千万不要吝惜道具，否则一套连招下来就会有生命之虞。不过好在她有一个破绽，就是使用挥舞缎带的普通攻击后会有极大破绽，抓住狠打就可以了。HP降低到一半左右的时候会使用奥义，放出追踪光球，光球本身杀伤力很差，但是一旦光球命中我方角色BOSS会立刻取消出秘奥义，还是全体伤害的，好在打不死人，保险起见的话可以直接用秘奥义破她。HP更低的她时候还会强化一次自己的攻击力，几乎是中者立毙，千万小心。

战斗结束后自动来到**イラ－ト**海停，事件后我们终于不用做11路公车赶往**ニ・アケリア**了：大地图终于能用了。

支线事件

支线名称	支线地点	完成方法	支线消失时间
黑匣を使う兵士	ハ・ミル	纯对话	无

男主角路线 ニ·アケリア灵山

传送到ミラの社。剧情后展开 BOSS 战。

BOSS：イバル&ワイバーン

战斗难度比起第一次和他单挑的时候上升了许多，主要是这家伙的攻击力提升了不少，一套连招下来伤血非常多，而且由于连招中带有致晕效果，甚至可能形成无限伪连。所以一旦操纵的角色被套入伪连最好换人解救，相比之下那条宠物龙倒是比较水，虽然攻击范围出色，但是攻击频率和攻击力都不高，顶多起到干扰作用，可以先无视，本战イバル会盯着裘德打，可以利用这一点跟他玩玩跑圈游戏。

打败伊巴尔后从神社的后门出去，登上面前的高台，立刻可以在右手边的岩壁上发现一个秘宝。爬到最上方的出口来到灵山中腹。

向上爬两层，来到次高层之后在爬上来的地方可以发现一个洞穴，爬进去不仅有一个宝箱，岩壁上还挂着一个秘宝。再上一层之后可以发现存档点，从存档点前的出口出去发生剧情并直接进入 BOSS 战，战前埃尔文归队。

BOSS：プレザ&アグリア

虽然这两位单着来几乎没什么威胁，但是形成合力的话就比较难对付了。战斗开始建议盯住プレザ打，千万不要给她咏唱的机会，アグリア会追着你打，但是她的攻击可以暂时无视。两人也会使用协力技，一看到プレザ瞬移到アグリア身边就要准备回避了，用自由移动乱跑很容易躲开这招威力巨大但是范围有限的协力技。プレザ会使用全屏范围的秘奥义，但是杀伤力不大，尽快解决她就是，剩下的アグリア虽然还是普通攻击带火伤，但是合力围攻之下这个小疯子也不会有什么出手空间的。

战斗结束后进入面前的空间，注意进去之后很长一段时间就出不来了。还有什么要做的，抓紧时间。

进入传送阵后虽然背景一片漆黑，但是跟着闪闪发光的精灵标记走的话问题不大。接触到绿色精灵标记后地面上就会形成道路通向下一个平台，不断沿平台前进即可，最后一个平台接触到蓝色精灵标记传送到下一个场景。

接下来的场景多了一种红色传送点，这种传送点可以把你送到平台高处，最后就会传送到一个四周有闪光魔法阵的场景，调查正面的蓝色传送点出去。

剧情后与马克斯维尔开战，不过战斗进行到一定程度就会自动结束。剧情一番废话后再次开战，再次撑到一定时间自动结束。再废话，再战斗，并且再次在他华丽的秘奥义连发下撑过一段时间。蜜拉归队后正式迎来 BOSS 战。

BOSS：マクスウエル

传说中精灵之主的水平竟然跟埃尔文的老相好プレザ相差不远，真是有失体统……全程追身攻击的话他几乎都没有还手之力，让裘德尽量站在他正面进攻，一看到他头顶上冒出叹号的话立刻防御，这样他只会使用相对威胁最低的フレアボム。虽然威力不俗且带火伤效果，但是攻击范围极其有限，回复能够跟上的话就无需担心。如果被物理攻击打飞的话就立刻受身，落地之后继续贴近攻击。虽然他的秘奥义是全屏的，但是有两个致命缺陷：

1. 这招带四大属性，也就是说只要角色随便有一个属性的抗性，伤害就会削弱。

2. 这招的弹着点基本上是随机的，但是总伤害量趋于固定……也就是说有可能把一个人打成重伤，其他人毫发无损。

所以我们的回复压力不是很大，贴近了抢攻的话干掉他不难。

女主角路线 キジル海瀑(精灵界)

和身后的四大精灵对话两次之后转身走几步触发剧情。剧情后蜜拉获得了序章中强到逆天的四大精灵召唤能力，其实这四招在现在看来也是非常强力的，当做这个阶段的护身技使用吧。之后先往北走穿过**キジル**海瀑（精灵界）来到**ガリ**－间道（精灵界）。如果直接南下的话就会直接触发剧情失去四大精灵，保险起见还是先去触发几个现在不看就再也看不到的剧情吧……

女主角路线 ガリ－间道(精灵界)

这里的战斗很简单，毕竟有四大精灵助阵，可是这里的敌人虽然外形和之前路过时候一致，但其实却是不同种的怪物，有必要交战一次把它们收录到图鉴中，当然，这些敌人的实力也强了不少。

女主角路线 ハ・ミル(精灵界)

进入当初囚禁艾丽泽的物置小屋中可以触发支线剧情：梦の中で 1，触发剧情结束后来到剧情中伊弗利特追过去的地方触发剧情并展开一场强制战斗。

战斗结束后来到东部从这里出去穿过**イラ－ト**间道来到**イラ－ト**海停（精灵界）。

女主角路线 イラ-ト 海停(精灵界)

走下台阶发生剧情，然后到宿屋找右手边的少女对话发生剧情，在宿屋住宿的话可以触发支线剧情：梦**の**中で 2。之后就可以原路返回了，回到出发点**キジル**海瀑(精灵界)后向南走进入**ニ·アケリア**(精灵界)。

女主角路线 ニ・アケリア(精灵界)

剧情结束后进入集会所可以触发支线剧情：梦**の**中で 3。之后可以从西边的出口出去来到**ニ·アケリア**参道(精灵界)。之后来到**ミラの**社。

女主角路线 ミラの社

进去后和站在正门的**ミユゼ**对话，进入 BOSS 战。

ミユゼ

由于没有恢复系的术技，本战中的回复手段主要是使用道具，而由于使用道具硬直太大，很容易被追击致死，所以本战最好不要把自己逼到必须用道具回复的地步，注意观察她的招式，她用头发攻击的几招硬直都很大，最好诱她出招后抓住机会近身连续使用四大精灵打一套，然后跑开继续等待机会。两三个回合就能解决战斗。

战斗后从**ミラの**社后门来到**ニ・アケリア**灵山(精灵界)。

女主角路线 ニ・アケリア灵山(精灵界)

一路通过藤蔓向上爬来到山顶，向另一边的山峰上跑过去发生剧情。剧情结束后与男主角合流。

战斗结束后直接被传送到**トリグラフ**。

トリグラフ

剧情结束后出门逛逛，门口就是市民公园。往东走进入商业区发生事件。之后回到**バラン**的家。见过**バラン**后回到他的房间，之后出门去商业区东边出口附近发生剧情。

支线事件

支线名称	支线地点	完成方法	支线消失时间
发明王	トリグラフ ロドマンション	给他一个ナビメタル，在机械类敌人身上很容易落下	无
黑匣の普及	トリグラフ ロドマンション一楼102	纯对话	无
エレンピオスの噂话①	トリグラフ ロドマンション一楼西部	纯对话	无
见果てぬレシピ	トリグラフ公园中的老人	买一个クリ-ムコロッケパフェ，这玩意在料理店29级的时候出售	无
责任ある立场	トリグラフ 港口西北	纯对话	无
ガリィ狩り狩り	トリグラフ 港口	消灭トルバラン街道 南部的杂兵，然后回去报告	无

トルバラン街道

进入街道南部后先去北边找到一颗藏有秘宝的树把秘宝收入囊中。接着从东北方的出口出去来到街道中央部，中央部东北方有一个特殊敌人，长得好像是带苍蝇翅膀的龙，干掉它之后可以拿到谜**の**宝珠和一个称号，由于这个怪物是在流程中一定会遇到的，不需要专门去找，所以不要错过了。

从北部的出口来到街道北部。这里北边的一棵树上有秘宝，先拿到再说。而西南方的出口是通向**ヘリオボ－グ**基地的。

ヘリオボ-グ基地

从西南方的入口进入基地来到事务课・连络通路，从西边的出口出去来到第 1 区画发生剧情。救下负伤士兵后从西北方出口来到第 3 区画，如果从西南方出口走的话，也能绕到第 3 区画，而且可以多拿一些道具。从第 3 区画往西北走，可以回收一些道具，虽说不是很珍贵，但也不便浪费。

回收完该区域所有道具后从第 3 区画的西南边来到第 4 区画，该区域西北边的墙上挂着一个秘宝。拿到之后就可以进入位于本区域的研究栋大门了。

坐电梯直接上 10 楼(其实这破电梯只能上到 10 楼……)。正面的房间里有个杂货店，可以补给一下。而本层东部在拿到秘宝的同时还能拿到特殊技能书“极限维持”，往西走就能触发剧情。

出门之后整个基地停电，只能走楼梯了，上面三层的部分宝箱需要我们把可以移动的箱子拉出来制造出通道才能拿到。拿完道具后进入 13 层的研究室发生剧情。

BOSS：ヴォルト

由于他不怎么喜欢到处走动，而是喜欢站在原地攻击，所以给我们省了很多麻烦，只要负责近身攻击的人顶住的话他几乎是没什么还手之力的。不过他身体周围有一层电场，虽然没有反伤效果但是很难打出硬直，而且他的很多近身法术都是可以无需咏唱直接发动的，换句话说就是他的法术攻击根本无法打断，建议随时保持艾丽泽在场上，一旦形势不妙就进行回复，他的奥义是身体周围 360 度转圈激光，防御住之后是超大的硬直，趁机猛攻吧。

支线事件

支线名称	支线地点	完成方法	支线消失时间
エレンピオスの循环	トリグラフ防具店前	纯对话	无
异界炉计画	トリグラフ ロドマンション3楼303	纯对话	无

战斗结束后直接来到第 5 区画，从东北方的出口处来到**ルサル**街道。

ルサル街道

从东北方进入接到中央部，东边的山岩上有秘宝。继续往东北方走来到街道北部。西北方存档点附近有一个巨大的石巨人形怪物，看起来和周围的怪物不太协调，其实这家伙跟之前那条苍蝇翅膀的龙属于同一种怪物，干掉它能拿到谜**の**宝珠和称号。

这里存档点附近的出口通向**タタ－ル**冥穴，是个非主线迷宫，需要刷商店等级的玩家可以去里面看看，里面可以刷出大量的高价值素材。想推进剧情的玩家们，我们的目标是东北方的次元**の**裂**けた**丘。

进入次元**の**裂**けた**丘之后向东走发生剧情。之后回到**トリグラフ**，回到家里找**バラン**对话发生剧情。休息一夜后回到次元**の**裂**けた**丘，进入本游戏的最终迷宫：世精**ノ**途。

最终迷宫：世精ノ途

东北方的出口可以回到**リ－ゼ・マクシア**，还有未竟事业的同志请速速去完成……从西南方的出口跳下去之后，通关之前可就在也回不来了。

做好了断后，就可以从西南方出口跳下去了，迎接我们的是老朋友**ヴィンガル**。

BOSS：ヴィンガル

这家伙还不如之前的威胁大。仍旧坚持掌底破推边战术即可。看到他爆气就立刻躲远。他的秘奥义虽然能秒人，但是只能秒一个，救活之后就跟他没放过秘奥义似的。其他攻击也多针对单人，不难对付，唯一值得注意的是他那招跳起来俯冲的招式（凤凰天驱……），这招有可能让他冲出我们的近身包围圈而去对付我方的后卫人员，所以看到他跳起来就要中断当前动作跟住他，一等落地立刻掌底破连发伺候。

战斗结束后队伍完全分散，可是这段的道路却是简单至极。一路沿着绿色的精灵标记走就可以了，最后从蓝色标记处落下。连下两层之后发生强制战斗，三下五除二干掉这匹废柴狼跟蜜拉汇合之后继续前进。

再下一层，发生剧情，剧情结束后进入 BOSS 战。

【男主角路线】BOSS：ガイアス

这家伙的实力比起第一次和他交战的时候削弱了不少，当然这里面也有我方只有两人参战的原因。战斗时注意观察他的动作，他杀伤力巨大的招式出招之前都有极大的硬直，躲开或者直接闪到他身后去都可以，基本战术还是利用掌底破打硬直，如果能够实现积蓄好共鸣槽，一个秘奥义下来就能重创他。

【男主角路线】BOSS：ミュゼ

实在是……ミュゼ小姐简直是用单挑时候的水平在跟我们打，战斗本身比较简单，她有威胁的招式都是需要咏唱的精灵术，贴上的话她会主要使用头发攻击，威胁相对小了很多，追着揍就行了。

战斗结束后继续沿着那条一本道前进。最后跳下一个大传送点，就是决战了。

BOSS：ガイアス&ミュゼ

初期战斗是一场标准的二对二，这时候主要的工作就是跑，因为被他们俩围住的话可能三两下就会全灭，之后我方角色依次增援增援，而且出场就是一个无条件秘奥义，不过是纯粹表演性质的，对手 HP 丝毫不减……拖到艾丽泽来了之后战斗就简单多了。战斗的要点就是追着ミュゼ打，不用管ガイアス，他充其量能秒杀掉你一个人，如果让ミュゼ发起飙来可是有全灭危险的。打死ミュゼ之后，ガイアス会帮她复活一次（仅仅一次），但是由于ミュゼ会使用道具，所以一看到她活过来就要马上消灭，如果被她用了一个回复全员 60%HP 的ストロングトリ－ト的话很可能前功尽弃（如果不嫌麻烦可以让裘德和雷娅共鸣偷掉这个道具）。HP 比较低的时候ガイアス的攻击力会急剧提升，普通攻击两剑就能秒杀掉满血的主角，这时候不要吝惜回复道具，中招就马上吃药，如果不巧在攻击力剧升阶段中了他一个龙虎灭牙斩导致数名队员战斗不能的话，就要立刻使用时间静止道具获得喘息机会。

HP 清空之后ガイアス还会复活一次，不过已经是强弩之末了，全力集中攻击就可以干掉他。

之后通关，通关之后可以获得如下特典：

1. 绝技书万震崩拳和灵煌疾走，可以让男女主角习得另外一个奥义（也就是习得另外一个秘奥义）。

2. 男女主角的剧情中换装。

3. 追加难度**アンノウン**。

4. 获得进入隐藏迷宫必须的金色**の**键。

同时 EX NEW GAME 模式出现，可以用 GRADE 值购买奖励了。下一周目会轻松很多。

支线事件

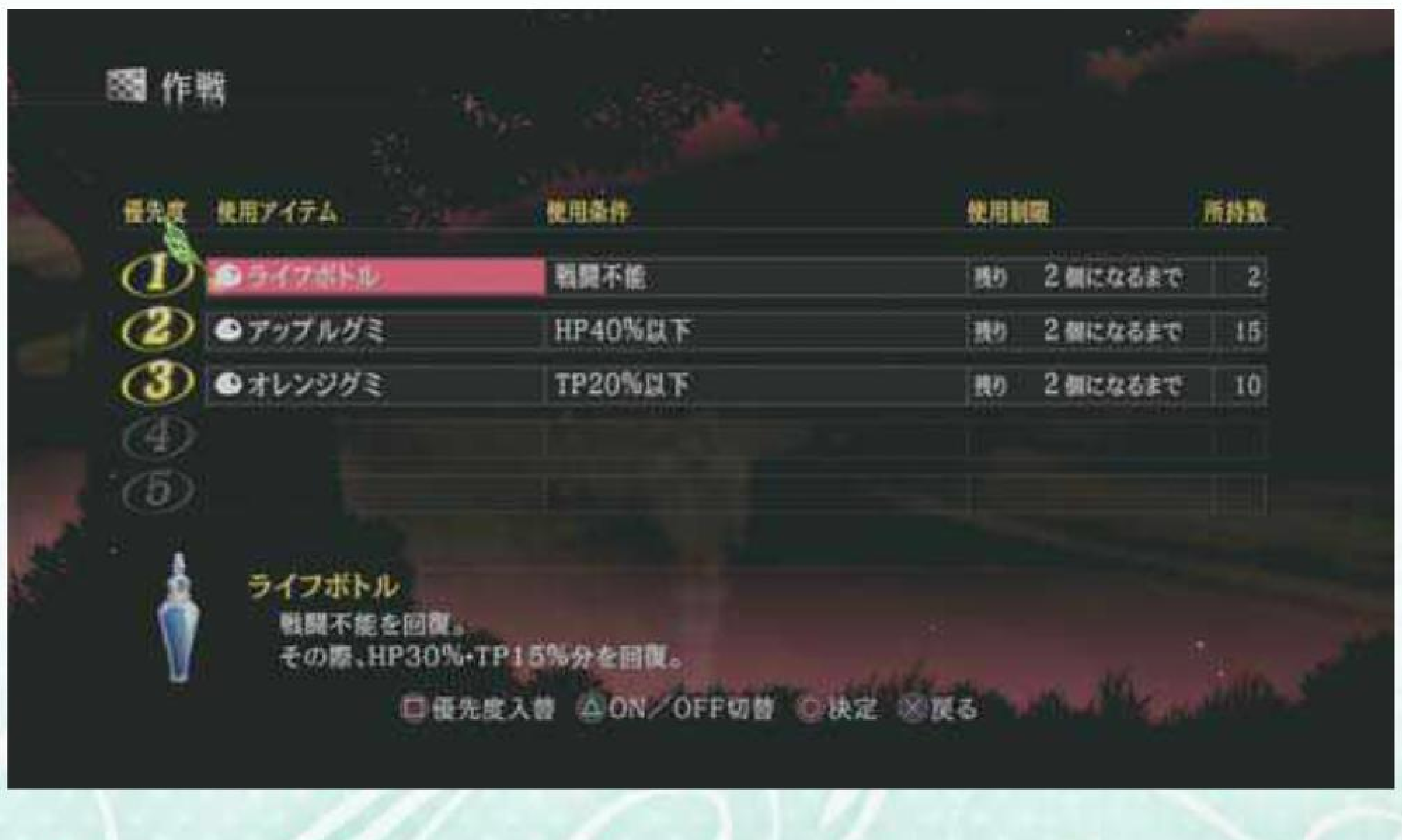
支线名称	支线地点	完成方法	支线消失时间
あふれ出る瘴气	タタ–ル冥穴	稍微进去后可以看到剧情，进入下一层的方法是破除水晶，然后绕到高处跳下踩碎魔法阵可以打开下一层的大门。B1F和B3F各有一个秘宝。打倒最深处的魔装兽即可。	无
魔装兽の袭击	ヘリオボ–グ基地	来到之前BOSS战的地点打倒魔装兽	无
エレンピオスの噂话②	トリグラフ ロドマンション一楼西部	纯对话	无
不安を迎えて②	イル・ファン 宿屋住宿	纯对话	无
レイアの失败？②	イル・ファン 医学院	纯对话	无
バランの赌け	トリグラフ ロドマンション	和バラン对话，然后前往ハサル街道北部中间调查发光的草，杂兵战之后回去和バラン说话。	无
姉と妹と③	トリグラフ ロドマンション 3F	纯对话	无
暗跃する阴たち④	ニ・アケリア	纯对话	无
ミュゼの袭击	ニ・アケリア	纯对话	无
ピンクかわいいもの④	カラハ・シャ–ル	如果之前去タタ–ル冥穴采集到ピンクエメラルド，就可以拿到艾丽泽的武器。	无
世界の形②	カラハ・シャ–ル	纯对话	无
ガンダラ要塞攻略战	カラハ・シャ–ル 领主屋前	剧情之后前往ガンダラ要塞，往右边进入第2制御室，然后回到中央大通路，连续和四个小BOSS战斗（一开始两个，消灭一个增援一个），回去和ドロッセル报告。之后要塞完全开放，南部几乎每个房间都有宝箱。	无
ジュ–ドの代诊②	ル・ロンド	靠近治疗院，然后去フエルガナ矿山第4矿区的左下角。	无
医疗ジンテクス	ル・ロンド 治疗院	剧情之后前往バイカ–ル废坑北部最左边	无
母と子③	シャン・ドゥ	艾尔文家附近自动剧情，然后去リ–ベリ–岩孔的桥中间	无
记忆の底にあるもの	リ–ベリ–岩孔	去リ–ベリ–岩孔，然后去モン高原中央部上面的音无しの洞窟出口，需要从右边的一个小洞爬进去	无
王、ガイアス	カン・バルク	完成支线“ア・ジュ–ル、その历史”之后可以触发，纯对话	无
魔装兽②	サマンガン海停	打完所有魔装兽之后去和老爷爷说话，剩下的要等到通关后	无
爱しき人の幻	アルカンド湿原	从湿原侧的入口进去，然后去トリグラフ商业区和NPC说话，最后去カラハ・シャ–ル领主馆	无
源灵匣诞生	ヘリオボ–ク基地	纯对话	无
世界の果て②	ラコルム海停	纯对话	无
失われた理外の环	ザイラの森の教会	凑齐全部23个谜の宝珠后来到教会和巫女对话，发生战斗	无

GRADE SHOP内容

名称	价值点数	内容
レベル半分引继ぎ	2000	继承所读取存档等级的一半开始游戏，当然，升级获得的GP也会给你
レベル全引继ぎ	5000	继承所读取存档全部等级开始游戏
ショップレベル引继ぎ	1000	继承所有商店的等级
アイテム所持数扩张30	500	道具、武器、防具、装饰品最多可以拿30个
アイテム所持数扩张99	1000	道具、武器、防具、装饰品最多可以拿90个，其实道具在本作中的意义并不大，敌人掉落道具的几率太大了，几乎不用为道具的事情发愁，道具上限最重要的意义在于解锁自动使用道具的相关奖杯。
ガルド引继ぎ	1000	继承获得的金钱
道具アイテム引继ぎ	300	继承所获得的道具
素材アイテム引继ぎ	500	继承所获得的素材
ビジュアルアイテム引继ぎ	200	继承获得的衣装、发型、アタッチメント
装饰品アイテム引继ぎ	700	继承获得的装饰品
特殊アイテム入手	200	持有特殊道具ウィンドブーツ和アーツボール的情况下开始游戏，这两个道具的作用一个是战斗中移动速度加快，一个是自动使用道具
スキルアイテム引继ぎ	2000	用于习得术技和技能的特殊技能书保留，也就是在游戏一开始就能获得这些相当特殊的技能
魔装备引继ぎ	500	继承获得的魔装备，如果魔装备已经解放了，那么魔装备提升的攻击力也会继承，这样不用刻意刷，攻关过程中自然而然就可以把魔武器刷到双9999
获得经验值2倍	300	战斗结束后获得两倍经验值
获得经验值5倍	2000	战斗结束后获得五倍经验值，注意这两个效果是可以叠加的，也就是同时购买的话可以获得十倍经验值，我的老天！
获得ガルド2倍	300	战斗结束后获得的金钱变为两倍
アイテムドロップ率2倍	500	消灭敌人时道具和素材的掉落率变为两倍
素材ポイント2倍	300	素材的点数变为两倍，刷商店等级必备之利器
チャット全解放	3000	开启全部长对话，刻意在对话表里查看。
AC最大值+1	500	AC最大值+1
AC最大值+2	1500	AC最大值+2
术技使用回数引继ぎ	100	继承术技使用回数
スキルSP1	3000	装备技能消费的SP点数全部变为1点，这样几乎不会有技能装备取舍上的问题。
クリティカル率3倍	100	敌我双方会心一击概率3倍，由于本作会心一击可以直接破刚体，所以这个项目是一把双刃剑，在加快打倒敌人的同时也可能让我方陷入危险，尤其是在敌人数量很多的时候。
ダメージ2倍	100	敌我双方给敌人造成的伤害翻倍，效果同上
术・技消费TP减少	1000	使用术技的时候消耗TP变为50%

奖杯列表

奖杯名称	杯种	说明
エクシリアマスタ–	白金	获得其他全部奖杯
モンスタ–ドクタ–	铜杯	魔物图鉴中登录275种魔物
アイテムクレイジ–	铜杯	道具图鉴中记录700种道具
谁よりもサブイベンタ–	银杯	完成90个支线任务
ラジオ	铜杯	看220个Chat对话（按SELECT的那种长对话，随时发生的短对话不算）
开けずにいられない	铜杯	找到300个宝箱
ペタトレジャ–マン	铜杯	找到800个探索点
海贼王	铜杯	找到50个秘宝
漆黑の片翼	铜杯	交换459个漆黑之羽
道具屋VIP	铜杯	道具屋提升到100级
武器屋VIP	铜杯	武器屋提升到100级
防具屋VIP	铜杯	防具屋提升到100级
装饰品屋VIP	铜杯	饰品屋提升到100级
料理屋VIP	铜杯	料理屋提升到100级
魔物讨伐骑士	铜杯	战斗800次
レアモンスタ–教授	铜杯	击败75个特殊敌人，所谓特殊敌人就是那些在野外随机遇到的头上带有黄色△形警告标记的怪物以及那些随机出现的好像飘在天上的地板砖一样的怪物
グレ–ト・コンボイスト	铜杯	达成100连击
残忍なやつ	铜杯	攻击1350次敌人的弱点
共鸣术技总代	铜杯	使用1350次共鸣术技
チェインワンダラ–	铜杯	共鸣术技连击的数量超过450次
メンタリスト	铜杯	自动使用道具次数超过400次
スンゲ–シェフ	铜杯	料理效果发生800次
集中回避マスタ–	铜杯	操作ジュ–ド使用集中回避150次
精灵术マスタ–	铜杯	操作ミラ使用魔技150次
チャ–ジマスタ–	铜杯	操作アルヴィン使用チャ–ジ150次
ティポマスタ–	铜杯	操作エリ–ゼ使用スイッチングティポ150次
调律マスタ–	铜杯	操纵ロ–エン使用术後调律150次
活伸棍术マスタ–	铜杯	操纵レイア使用活伸棍术150次
レストア上手	铜杯	和ジュ–ド共鸣发动レストア150次
缚り上手	铜杯	和ミラ共鸣发动バインド150次
ブレイ家一	铜杯	和アルヴィン共鸣发动ブレイカ–150次
吸い付き魔	铜杯	和エリ–ゼ共鸣发动ティポドレインの150次
铁壁の精灵术士	铜杯	和ロ–エン共鸣发动オ–トマジックガ–ド150次
すげえぶんどり屋	铜杯	和レイア共鸣发动アイテムスティ–ル150次
黑带拳法使い	银杯	ジュ–ド习得所有技能和术技
精灵の主	银杯	ミラ习得所有技能和术技
最强佣兵	银杯	アルヴィン习得所有技能和术技
プロ精灵术士	银杯	エリ–ゼ习得所有技能和术技
天才军师	银杯	ロ–エン习得所有技能和术技
流派传承者	银杯	レイア习得所有技能和术技
リ–ゼ・マクシアを知る者	银杯	第一章结束
リ–ゼ・マクシアを行く者	银杯	第二章结束
リ–ゼ・マクシアの秘に触れし者	银杯	第三章结束
摇るぎなき信念で挑む者	金杯	男主角路线通关
摇るぎない信念を贯く者	金杯	女主角路线通关
地上最强	金杯	通过隐藏迷宫



部分难点奖杯解释

1. **ラジオ**：这种长对话除了剧情中的那部分对话之外，支线剧情、隐藏迷宫或者触发某些特定条件（比如リリアルオ–ブ开启到一定程度等等），多做支线就能听到更多的对话。如果一周目收集不齐的话，二周目购买GRADE SHOP的**チャット**全解放项目，然后去**チャットリスト**里读220条即可.

2. **グレ–ト・コンボイスト**：最好装备攻击1伤害的技能**1ダメ–ジ**，因为能让你随心所欲连的敌人一般不够强，连不到100可能就死了，而够强的敌人基本上不会任你随心所欲地连……

3. **スンゲ–シェフ**:所谓“料理效果发生”，指的是在战斗后发生效果，而如果你吃了一个持续时间8场战斗的料理，那么料理效果消失前就算发生了8次效果。

魔武器与隐藏迷宫

关于魔武器的拿法在上期攻略中已经介绍了，我们要先去击败六只魔装兽。最好在通关后再来，这样它们几乎无法造成什么威胁。

魔装兽ガットレガ

位于**ゾグド**湿原，从湿原北部的西南方出口来到湿原东北部，然后从西南方的出口来到湿原东南部，刚一进入这个场景会发现一头巨大的尾巴带电的猫，这就是我们的讨伐对象魔装兽**ガットレガ**。

这只大猫攻击力比较出色，而且会用毒，飞扑攻击判定大持续时间长，而且在发动的时候全程没有硬直，被我方三个人以上包围的时候它会频繁使用这招，给我反方带来重大伤害的同时脱离包围圈。好在它有暗属性的弱点，派艾丽泽出场的话可以起到事半功倍的效果，干掉它之后可以获得艾丽泽的魔武器念魔杖**トレガトリア**。

魔装兽ロ–パ–ド

这只魔装兽在**バイカ–ル**废坑，进入废坑后直接来到西部的那片大空地，在大空地中可以找到一只巨大的白色的直立行走的人鱼，就是这家伙了。

这只说不清是人鱼还是蛤蟆的家伙通常攻击方式是跳起来下压攻击和甩尾攻击，甩尾攻击不用理会，而看到它跳起来准备使用下压攻击就要按□键防御，它比较有威胁的攻击方式是术攻击，只要追着它打，不给它咏唱机会就不怕了，虽然这家伙会改变自己的属性耐性，不过由于攻击威胁不大，所以给我们造成的麻烦非常有限。干掉它可以获得雷娅的魔武器唱魔棍**パ–ドベンテ**。

魔装兽フォルザーム

在**バ－ミア**峡谷的顶层。上面有一只巨大的飞蛾，上去开战吧！

这只飞蛾的攻击带有很强的吹飞效果，但是它的脚底下是攻击盲区，站在它脚底下的话就不会被打到，不过它会使用瞬移，一看到它身体开始旋转就可以停下攻击等待它再次出现，然后冲到脚下继续打……重复几个回合之后它就扑街了，战斗结束后拿到裘德的魔武器咏魔爪**フォルゼクス**。

魔装兽ドランソード

它盘踞在**タタ－ル**冥穴的最深处，进入冥穴最深处的方法上期攻略中提到了，这里重复一下：先接触迷宫中悬在空中的风之封印，然后本层某处的地面上就会出现魔法阵标志，然后想方设法爬到这个标志上方跳下砸坏标志就能开启通往下一层的路。最深部有一条巨大的骨龙，这就是我们的目标了。

BOSS算是几只魔装兽中实力比较强劲的一个了，攻击力强，攻击范围大，还有无敌时间超长的钻地攻击，万幸的是刚体比较弱而且攻击频率不高，最好在战前攒满共鸣槽，然后把它的HP打到50%左右时共鸣术技连击＋秘奥义直接干掉，因为它HP比较低的时候会使用全屏气绝攻击，运气不好的话可能会全灭。战胜后获得蜜拉的魔武器咆魔刀**ドランデュ－オ**。

魔装兽シュヴァイス

在**ザイラの**森，就在女主角路线必经的**ノ－ル**灼洞出口附近，有一匹背生双翅的飞马，它就是这次的魔装兽。

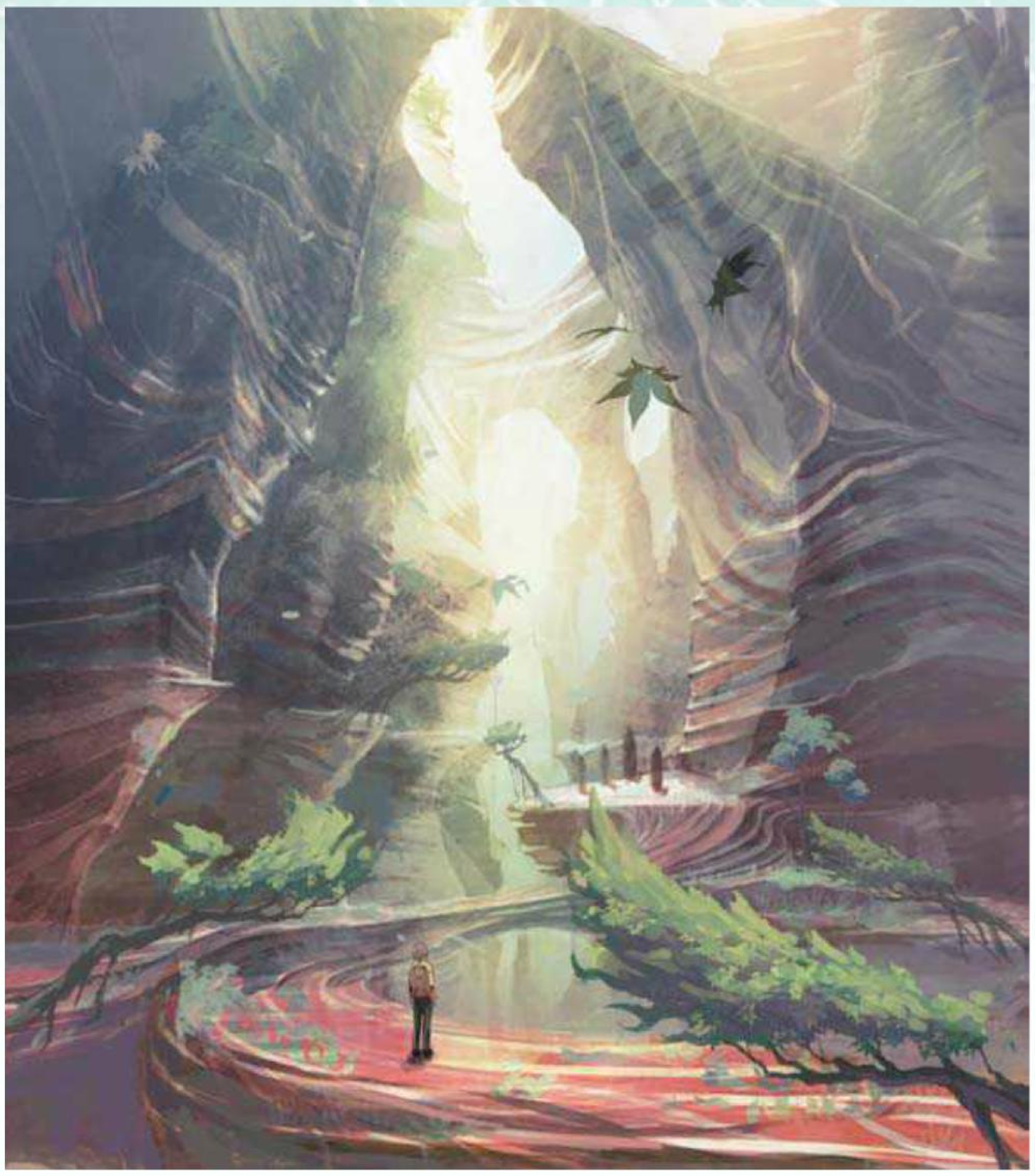
这家伙攻击力很强，踩踏攻击和大范围雷电攻击都杀伤力巨大，攻击身体正后方的尥蹶子攻击虽然攻击力一般，但是能把我方吹飞到很远，不过好在这几招攻击范围比较狭窄，时刻保持自己在它身体两侧就可以最大程度减少自己所受的损伤，BOSS的HP比较低的时候还会强化自己的能力并回复4000左右的HP，不要给它这个机会，直接秒杀好了。战斗胜利后获得埃尔文的魔武器嘶魔剑**ヴァイスヘイン**。

魔装兽メランブロン

它在**ヘリオボ－グ**基地14层原来发生BOSS战的地方等你。当然，这次你还得从13楼的研究室进入14层天台才能找到它。

BOSS本身带有一层护壁，能够伤害到身体接触到它的人，不过攻击力不强，而且也不会把我方弹出硬直。HP高于50%的时候它的攻击主要集中在正面，而且攻击力并不高，但是一旦将它的HP打到一半以下，它的攻击力就会剧升，大范围爪击对于我方的法术系角色更有一击必杀级的攻击力，不要给他这个机会，直接共鸣术技连击＋秘奥义秒杀之，胜利后拿到老爷子罗安的魔武器叫魔刃**メランデトラ**。

拿到全部的魔武器之后来到**サマンガン**海停，找当初告诉你魔装兽情报的老头对话。然后带着通关后给你的"金色**の**键"来到**ファイザバ－ド**沼野最深部当初第一次和盖亚斯交战的地方，就会发现这里凭空多了一个魔法阵，用"金色**の**键"开门就可以进入隐藏迷宫**マグナ・ゼロ**了。



マグナ・ゼロ

这个隐藏迷宫可谓了无新意……其实就是由其他场景构成的总共长达30层的大杂烩迷宫而已，每一层都是其他场景的翻版，只是敌人和宝箱探索点位置不同罢了，另外值得注意的是，这些场景中所有的普通出入口都是封死的（比如说商店门或者其他方向的通道等等），不能进，所以大家也不用费力气一个一个探索了，当然，那些野外场景中的洞穴还是可以钻进去拿宝箱的。

拜本作场景整体复杂度不高所赐，隐藏迷宫的地形也非常简单，而且本层的出口都会用显眼的标志给你标在地图上，有的地图有两个出口，不过从哪个出口出去基本上毫无区别，只是注意这里不能走回头路，只有在特定的层才能脱出，所以千万做好准备再来闯隐藏迷宫。和迷宫本身结构的简单相比，迷宫中的敌人和道具并不简单，敌人实力强劲，但是提供的经验值和金钱都非常多，掉落的素材也都价值不菲，甚至有可能掉落提升能力的道具以及时间停止道具，实为练级刷钱最佳场所；而地图上散布的宝箱和探索点也都能提供非常珍贵的素材，所以强烈建议玩家每到一层先实行"三光政策"（杀光，搜光，拿光）再考虑向下一层进发。

在每个五的整数倍层通向下一层的出口附近会有补给点，这里有杂货店（不包括道具店，所以进入迷宫之前请准备好足够的道具）、存档点和让你回到外面的圣光。

下面是每一层的地形：

第1层：イル・ファン
第2层：リ－ベリ－岩孔
第3层目：セイライ冷原
第4层：ガイアス城
第5层：サマンガン树界
第6层：ガリ－间道
第7层：フェルガナ矿山
第8层：ゾグド湿原
第9层：カラハ・シャ－ル
第10层：ヘリオボ－グ基地
第11层：王の狩り场
第12层：ミラの社
第13层：トルバラン街道
第14层：ハ・ミル
第15层：ニ・アケリア灵山
第16层：バルナウル街道
第17层：キジル海瀑
第18层：モン高原
第19层：オルダ宫
第20层：バ－ミア峡谷
第21层：サマンガン街道
第22层：旅船ジルニトラ
第23层：バイカ－ル废坑
第24层：ファイザバ－ド沼野
第25层：ククル冻窟
第26层：タラス街道
第27层：ガンダラ要塞
第28层：ニ・アケリア参道
第29层：フェルガナ矿山
第30层：タタ－ル冥穴

在第二十一层，我们会面对本游戏最难的一场BOSS战。

BOSS：黄金魔剑士

这位貌似是从《白骑士物语》里偷渡出来的黄金魔剑士实力非常强劲，挑战前请确认自己够强并且带好了足够的回复和辅助用道具。

战斗开始后我们的敌人是黄金魔剑士·刚，这家伙其实是一个披了黄金魔剑士皮的埃尔文，动作和招式跟埃尔文完全一致，只是能力强出数倍，并且拥有着非常硬的刚体，正面硬拼的话如果玩家能力不足很可能被它三两下送回老家，好在他只有一个人，而且对眩晕抗性不佳，让裘德连用掌底破逼住了它就能让他威胁大减，由于它防御力太强，普通攻击造成的伤害比较低，战斗之间可能会拖得比较长一些，但是切记两点：一是千万不要在对付它的时候使用 OVER LIMITS，二就是在他快挂了的时候最好让艾丽泽上来帮大家回复 HP，争取干掉它之后队伍的 HP 是满值或者接近满值。

干掉它之后这家伙竟让分身了，在毫无喘息的情况下进入第二战，敌人是黄金魔剑士·挥和黄金魔剑士·爱，从名字就可以看出他们分别是伪·罗安和伪·雷娅，敌人也会使用共鸣术技。最好先盯着黄金魔剑士·挥打，因为谁都知道，一个法术系的角色有了超硬的刚体将会是多么可怕的存在……对付它最好能发动 OVER LIMITS，一顿连击之后用秘奥义秒杀掉，不要给他咏唱的机会，而对付黄金魔剑士·爱可以缓一下，让它给自己加防御力，由于它的攻击威胁不算大，所以我们可以慢慢料理它，是的，在它给自己提升过防御力之后，干掉它的过程会很漫长，不过我们的目的也就在于此：通过这家伙尽可能再次蓄满共鸣槽。

再次干掉黄金魔剑士之后这家伙进入最后一次分身，这次是三个了，分别是黄金魔剑士·瞬、黄金魔剑士·元和黄金魔剑士·护，也就是克隆版的裘德、蜜拉和艾丽泽，不用我提醒，大家肯定知道一定要先干掉黄金魔剑士·护，否则战斗

后期这家伙突然使出一个**ナ－ス**的话可是能让你想死的心都有的……另外两个人就要慢慢料理了，由于能力太过出色，所以那些在我们手里平平无奇毫不出色的招式在人家手里就有秒杀级的威力了，建议还是先干掉黄金魔剑士·瞬，这家伙绕到队伍后面打魔法型角色的意识太强了，战斗过程中如果我方角色不只的话先不要回复，而是通过换人来继续猛攻，如果形势比较危急可以切换手动控制角色为艾丽泽，跑到战场边缘不断咏唱**ナ－ス**，因为黄金魔剑士的攻击力虽然出色，但是攻击频率不是很高，回复能跟上的话就能逆转局势，另外，战斗中很容易蓄满共鸣槽，一看到蓄满就直接爆发 OVER LIMITS 秒杀掉对手。

另外，对于这三场战斗，还有一个值得提醒的地方，就是千万别吝惜道具，看到情况危急，伤害减半、时间暂停什么的该扔就扔，换上雷娅进行无缝道具流战术也是可以的，总之，战斗时间很长，谁能坚持到最后谁就能赢。

战斗结束后魔武器封印解除，本作魔武器攻击力计算方式和《薄暮传说》完全一致，在共鸣状态下每杀死一个敌人，魔武器自身的物攻魔攻 +1。从游戏开始算起，在共鸣状态下杀过的所有敌人都会记算在魔武器的攻击力里，无论是否是装备着魔武器杀的，甚至无论杀人时是否已经获得了魔武器，都算数，所以一般来讲我们主要控制的角色魔武器一解封可能就有数千的初始攻击力。而封印解除后手持魔武器杀人的话，杀人数也会计算在攻击力中，所以说只要有耐心，物攻魔攻 9999 的魔武器就会在你手里诞生。

除了磨武器解封，战斗结束后还可以获得一本技能书，裘德习得技能**グロ－リ－**，这个技能虽然需要 30 点 SP 才能装备，但是效果十分强力：只要裘德双脚沾地，那么所有的攻击都无法打出他的硬直！

之后可以再度挑战隐藏迷宫，这次迷宫开放到 26 层，在 26 层会再次进行与黄金魔剑士们的战斗，不过敌人能力强化为 1.5 倍，再次战胜后迷宫开放到 30 层，在 30 层再度遭遇黄金魔剑士，这次他们能力提升到了两倍！不过如果大家把魔武器刷到双 9999，战胜他们也不算太困难。

23颗宝珠的秘密

在游戏中我们会得到一种名为神秘の宝珠的道具，貌似没有任何作用，不过一旦凑齐全世界的 23 颗宝珠，我们就可以挑战隐藏的敌人，同时还能了解到一些隐情。

这 23 颗宝珠的位置如下表所示：

所在区域	位置
ハ・ミル	剧情中获得
ニ・アケリア	民家2橱柜中
ニ・アケリア参道	参道南西部，在中央的石壁上可以找到秘宝，拿到它就可以得到宝珠
サマンガン街道	街道北方，在该区域西北方有个高台，爬上去找到带有宝珠的秘宝
カラハ・シャ－ル	领主邸1F东南方一个花形的台灯里
クラマ间道	西北部有一个环形区域，进入环形区域前可以再路边发现一个洞穴，爬进去可以再宝箱中找到
タラス街道	街道南西部的东南方可以找到带有宝珠的秘宝
ル・ロンド	宿屋203号室窗台上
ボルテア森道	森道北东部，在西南方岩壁上发现带有宝珠的秘宝
バイカ－ル废坑	废坑北部东北方某个洞穴里
ラコルム街道	街道中央部的西南方角落里的洞穴里
シャン・ドゥ	埃尔文家中的橱柜里
王の狩り场	狩猎场中央部，在北部某块巨石的背面可以找到带有宝珠的秘宝
ソグド湿道	湿道北部的东南方的某处洞穴中
カン・バルク	居住区·广场，这里西南方有一个民家，进去可以在一个橱柜中找到
バルナウル街道	街道南东部来是跳下来的悬崖下面有一个洞穴，进去拿到
アルカンド湿原	湿原中央部，东北方一块巨石后面可以找到带有宝珠的秘宝。
モン高原	高原北方（需从高原中部穿过音无しの洞窟才能来到北方）东南部的某个洞穴里
トリグラフ	埃尔文他哥哥的公寓，一楼道路尽头窗户前的花瓶里
ヘリオボ－グ基地	坐电梯上13楼，然后再从楼梯上到14楼走廊，从这里可以进入一个仓库拿到宝珠
ルサル街道	街道北部西北方靠近タタ－ル冥穴的地方，这里可以找到一个长得像巨像兵的敌人グラッディクロ－，打败它可以入手
タタ－ル冥穴	冥穴B3F北部可以找到带有宝珠的秘宝。
トルバラン街道	街道中央部东南方可以发现一个看起来像是长了苍蝇翅膀的龙形敌人ヴェヴィンドアイ，打败它可以入手。

拿到全部的宝珠后就可以来到**ザイラの**森**の**教会，来到教堂中，调查最深处那个圆盘发生剧情，之后进入战斗。

BOSS：封じられし者の眷属・红&封じられし者の眷属・苍

敌人是两个，动作基本一致，行动速度非常快，而且攻击力比较强劲，他们最有威胁的攻击当属正面突进攻击，出招快，没有征兆，而且一旦打上就必定会全吃后续招式，更可恶的是这招范围广，很容易连带打到其他队友，而其他队友也会被卷进判定圈跟你一块挨完剩下几招。两个 BOSS 一起用这招的时候攻击范围几乎覆盖大半个战场。很可能瞬间干掉我们两三个人。对付这两个 BOSS 最好的办法就是先去隐藏迷宫解封魔武器，然后蓄满共鸣槽，开展之后立刻强攻先干掉一个，这样就避免了两个 BOSS 同时使用突进攻击的情况，集中火力围攻的话一会儿就能干掉另外一个。

战斗结束后获得技能书，裘德习得本作中最无赖的一个术技“尖牙”，只要敌人倒地，用这招命中敌人就会瞬杀。

至于开头提到的隐情是什么，可以偷偷剧透一下：这个宝珠和那个理外の环是马克斯维尔制造的，而这个世界上掌管地府的神，有着不亚于马克斯维尔的神力，这位被马克斯维尔封印的冥王的化身就是那两个巫女。

斗技场全破指南

规则与技巧

斗技场也算是“《传说》系列”不可或缺的一个要素了，本作的竞技场规则比较特别，所以建议玩家在通关之后再来斗技场。

斗技场赛事分为两种，个人战和团体战，每种赛事分为上级和下级两种，比赛中不可使用身上携带的道具，只能使用斗技场配给的道具，这些都是老规矩了，不再强调。

本作斗技场的个人战有一个特殊的规则：不能摔倒平台下面去，摔下去直接算输，把对手打下去也算打败了对手。这个规则可以说是一把双刃剑，既能帮助你快速击败对手，也有可能让你一失足成千古恨。在斗技场的战斗中一定要注意位置，最好能够站在平台正中央等敌人过来再开打，贸然跑到场边攻击对手很可能会一不小心自己栽下去；另外值得注意的一点是被吹飞之后的处理工作，由于受身动作会让玩家在空中向后退一小段距离，有可能直接翻出场外；还有就是异常状态，由于我们只有一个人，进入气绝状态的话很可能会被连续攻击打到台子下面。

赛事具体情况

个人战下级

参赛费用：500

奖品（第一次）：5000 元，所有人的特殊发型“帽子”，装饰物**テンガロンハット**。

奖品（第二次以后）：1250 元

个人战下级中出现的敌人都比较初级，后期去打的话基本上就是被秒杀的命，战斗最后会出现流程中见过的三个黑匣战士。虽然这次我们只有一个人，但是完全可以利用游击战术打死这三个慢吞吞的家伙，如果使用法术系角色挑战这里的话更是简单，一路跳到外围去咏唱一个范围攻击法术几乎就能搞定收工了。

个人战上级

个人战上级最后一战对手是跟屁虫蜜拉控伊巴尔，在这场战斗中斗技场周围升起了栅栏，不会掉下去。

参赛费用：1500 元

奖品（第一次）：15000 元，裘德特技书“佳人协调”，蜜拉特技书“少年协调”，埃尔文特技书“四重充填”，艾丽泽特技书“濒死防御”，罗安特技书“下术无唱”，雷娅特技书“悬命援助”。每个角色的特技书需要使用该角色通过个人战上级才能拿到。

奖品（第二次以后）：3750 元

前半部分的战斗和下级是一样的，后半部分战斗进行到一段时间后会出现几名绅士型敌人，由于这些敌人有突然爆刚体的能力，经常在挨打中突然对我们进行反击，所以跟他们要进行游击战，不要被围在中间，那可能会被瞬间秒杀。而最后出现的伊巴尔对于几位物理攻击比较强势的角色来说很好打，而两位擅长术攻击的角色可能就会麻烦一些，因为伊巴尔行动太快，而且攻击密度大，很容易中断我们的咏唱，所以如何安全地进行咏唱就是值得研究的内容了，艾丽泽可以使用技**ティポ**战吼将他打倒在地，而罗安使用**ゼヴァード フェイト**可以安全打出伊巴尔的硬直，之后可以马上咏唱一些攻击力比较低但是发动很快的能造成连续伤害的术继续把他固定在原地，方便我们咏唱更高级的术。

团体战下级

参赛费用：1000

奖品（第一次）：10000 元，装饰物**シルクハット**。

奖品（第二次以后）：2500 元

团体战上级

上级最后一战对手是四象刃，可以在之前的战斗中蓄满共鸣槽，之后按照**プレザ－アグリア－ウィンガル－ジャオ**的顺序击破。

参赛费用：3000

奖品（第一次）：30000 元，特技书“波及增动”（技能**エクシ－ドリンク**，全员可习得，作用是最大 AC+1）

奖品（第二次以后）：7500 元

相比于个人战来说，团体战要轻松得多，因为可以使用共鸣和 OVER LIMITS，团体战中出现的敌人都是流程中出现的 BOSS 级角色，而最后要面对的是四象刃，虽然只比流程中多出了一个人，但是**アグリア**的攻击骚扰性实在太强，如果还是沿用老战术追着**ウィンガル**打的话，很难迅速干掉他，这样就留给了**プレザ**很多咏唱的机会，而她的很多大型攻击术都能把我方打出超长时间的硬直，被别人一顿追击可能就死了，所以一定要开场就是用一次 OVER LIMITS 把相对脆弱的**プレザ**干掉避免团灭。之后是**アグリア**，消灭她之后战局会变得比较明朗，因为这个小丫头实在是太烦了，早消灭早省心。接下来的战斗按部就班。

上述四种赛事各通过一次后会追加 EX 级别的战斗，相当于单人战，不过对手是除了你选的这名角色之外的其他我方角色。

EX战

参赛费用：5000

奖品（第一次）：50000 元，所有角色的搞笑武器（必须用对应角色通过 EX 战才能获得武器）

奖品（第二次以后）：12500 元

战斗本身不难，只是有两个人需要特别提示下，他们就是罗安和艾丽泽，他们两个对付裘德的时候会被追得很紧，很难获得咏唱的机会，最好就是用技快速且不惜代价地解决裘德，之后用道具回复再对付其他人。

资料与技巧

技能列表

注 1：ジ = ジュード、ミ = ミラ、ア = アルヴィン、エ = エリーゼ、ロ = ローエン、レ = レイア、全 = 全员

注 2：所有提升能力的技能（比如**アジリティ**系列技能），不同级别的技能的效果是可以以乘法方式叠加的。

名称	种类	消费SP	可否共鸣	可习得角色	效果
1ダメージ	アクション	1	不可	全	通过特殊技能书“独攻蚊刺”习得，所有攻击造成的伤害都是1点，适用于追求高连击数
HPゲイン	サポート	3	不可	全	击破敌人时回复10%HP，可以极大地降低战斗消耗
HPゲイン2	サポート	4	不可	全	HPゲイン的效果提升，击破敌人时的回复量根据HIT数上升，每5HIT多回复1%的HP值，这两个回复型技能基本上是必装的
HPドレインガード	アクション	2	可	ミ、エ、ロ	瞬时防御成功之后回复25%的HP，基本上……用不上，有时间去瞬时防御还不如加速进攻迅速解决战斗
HPリラックス	サポート	3	可	ア	战斗中，什么也不干的话就会缓缓回复HP，基本上也是废技能，本作战斗节奏还是挺快的……
TPゲイン	サポート	4	不可	全	击破敌人时回复2%TP
TPゲイン2	サポート	5	不可	全	TPゲイン的效果提升，击破敌人时的回复量根据HIT数上升，每5HIT多回复1%的TP值，也算是必装技能，因为本作的TP消耗有点快。
TPドレインガード	アクション	3	可	ジ、ア、レ	瞬时防御成功之后回复10%的TP，还算有点作用
アイテムエヴリワン	サポート	13	可	レ	单体回复道具的效果波及到全体，但是回复量只有通常的一半，在情况危急的时候可以救命
アイテムピッカー	サポート	2	不可	レ	敌人掉落道具和素材的概率变为两倍
アイテムユーザー	サポート	5	可	レ	战斗中、部分道具效果上升（主要是回复类）
アクアガード	パラメータ	3	可	全	水属性耐性提高30%
アサルトコンディション	サポート	3	不可	全	攻击陷入异常状态的敌人，每一击回复2%的TP，由于本作敌人中异常状态的概率不是很高，这个技能实用性不强
アサルトステップ	アクション	4	可	ジ	□+前的前冲有攻击判定，能够正常造成敌人硬直，对付那种乱跑的敌人比较有用，但是连续前冲的话只有第一下有攻击判定
アジリティ	パラメータ	3	可	全	敏捷上升5%
アジリティ2	パラメータ	4	可	全	敏捷上升10%
アジリティ3	パラメータ	6	可	ジ	敏捷上升15%
アタックフェイント	アクション	4	可	ア	物理攻击造成对方气绝的概率上升，由于可以习得这个技能的埃尔文本人物理攻击致晕率就很高，加上这个技能就是如虎添翼
アピールターゲット	サポート	1	不可	全	按下L3进行调息之后，5秒之内不会成为敌人的攻击目标，保命用的技能，可以从敌人的攻击中逃脱掉然后跑开重整旗鼓
アンチマジック	サポート	7	不可	ロ	通过特殊技能书“总术拒绝””习得。敌我双方的任何术对于装备这个技能的人来说都是无效的，双刃剑，在对付物理攻击力出色的BOSS的时候最好不要冒险装这个技能，否则很可能反复复生生死死……
アースガード	パラメータ	3	可	全	地属性耐性上升30%
アーツ＆マジック	アクション	4	不可	ミ	进行魔技和术之间的连携的时候（比如**フレアボム**之后咏唱**ファイアボール**），咏唱过程不会被打断
イミテイションデス	アクション	3	可	ジ	被打倒之后推左摇杆下方向躺着不动，每秒钟回复3%的HP和TP，由于倒地过程中敌人对你的伤害降低，所以关键时刻也不失为保命的技巧
イミュニティ	サポート	5	不可	全	状态异常抵抗力提升50%，可谓必装技能
イメージトレーニング	パラメータ	1	不可	全	通过特殊技能书“精神参加”习得。不上场的队员也可以获得奖励经验值，也就是不上场队员和上场队员获得的经验值是一样的
インテリジェンス	パラメータ	3	可	全	知性上升5%
インテリジェンス2	パラメータ	4	可	全	知性上升10%
インテリジェンス3	パラメータ	6	可	ミ	知性上升15%
ウィザード	アクション	5	不可	エ	ティポON的状态下、所有术的效果变为1.5倍
ウィザード2	アクション	8	不可	エ	ティポON的状态下、咏唱速度加快40%，艾丽泽必装技能
ウィズジュード	アクション	8	不可	ミ	通过特殊技能书“少年协调”习得。共鸣对象是裘德的时候，蜜拉也可以使用裘德的特殊技巧集中回避（就是瞬间闪避之后到对手身后）
ウィンドガード	パラメータ	3	可	全	风属性耐性上升30%
ウェルガード	パラメータ	2	不可	全	进行各种防御动作的时候可以将对手的伤害降低为50%
ウォリアー	アクション	5	不可	エ	ティポOFF的状态下、所有技的威力变为1.5倍

名称	种类	消费SP	可否共鸣	可习得角色	效果
ウォリアー2	アクション	5	不可	エ	ティポOFF的状态下、移动速度提高25%，前冲和后退距离伸长25%，也是艾丽泽的必装技能
エアリアルアーマー	サポート	20	可	ミ	跳跃中受到攻击无硬直，蜜拉的连招本来就倾向于空连，这个技能可以大大地提高她的空战能力。
エアリアルガード	パラメータ	5	不可	ミ	空中可以防御
エアリアルジャンプ	アクション	4	可	ミ、レ	可以二段跳，眼疾手快的话可以用二段跳躲开某些判定时间很长的地面类招式。
エアリアルジャンプ2	アクション	7	不可	ミ	可以三段跳，可以用这招打击一些经常飞上天空的猥琐敌人
エアリアルスペル	アクション	8	不可	ミ	可以在空中使用术，但是不能使用魔技，可以三段跳之后再咏唱，减少被敌人打断的机会
エアリアルダッシュ	アクション	5	不可	ミ	空中可以前冲
エアリアルバック	アクション	5	不可	ミ	空中可以后退，这两个技能也是偏重防御性的技能，配合空中无硬直的技能可以安全出包围圈
エアリアルフォース	アクション	1	可	ミ	追击空中敌人的时候伤害上升10%
エアリアルボルテージ	アクション	7	可	ミ	空中攻击的时候每7HIT回复一点AC，注意敌人在空中挨打的时候几乎是没有可能中断你的攻击的，所以在天上攻击时间越长越好。
エクシード	パラメータ	8	不可	全	最大AC上升1点
エクシード2	パラメータ	10	不可	全	最大AC上升1点
エクシード3	パラメータ	12	不可	全	最大AC上升1点。
エクシードリンク	パラメータ	12	可	全	通过特殊技能书“波及增动”习得。最大AC上升1点。
エナジーコート	サポート	3	不可	ミ	通过特殊技能书“精神防壁”习得。受到伤害的时候消费3点TP，伤害削弱30%
エレメントアーマー	サポート	7	可	ミ	使用各属性的术技之后，对应属性的耐性上升30%，这个技能简直就是配合四大精灵召唤技使用的……
エンジェルコール	サポート	15	不可	エ	战斗不能之后满血满状态自动复活一次，但是只能复活一次，保险起见还是装上吧
オートメディスン	サポート	6	可	エ	ダメージを受けた際に、15%の确率で自动的に治愈术が发动し、HPを回复する。
オートメディスン2	サポート	5	可	エ	进入异常状态之后有30%概率自动痊愈
オーバースペル	アクション	7	不可	ロ	术咏唱终了之后按住×键不放可以把术的伤害提高到两倍
オールガード	アクション	6	不可	全	按□+左摇杆下方向发动魔法防御的时候，魔法防御同时具有物理防御的效果
ガードエクステンド	サポート	6	可	エ	进行任何种类的防御的时候，HP缓缓回复，保命技巧。
ガードリフレクト	サポート	7	可	エ	进行任何种类防御的时候，可以把受到伤害的20%反弹给攻击者
キャバルリィ	アクション	8	可	ロ	按L3键调息后的四秒钟之后受到任何攻击都没有硬直，可以抓紧时间咏唱一些高级的术
クイックリカバー	アクション	3	可	ジ	倒地之后起身速度加快
クリティカル	アクション	6	可	ア	会心一击率提高3%，虽然效果不大，好在消耗的SP很少，不缺那点SP的话还是装上吧
クリティカルキープ	アクション	20	可	ア	进入OVER LIMITS状态之后所有的攻击都是会心一击，也就是说OVER LIMITS之后敌人不再拥有刚体这种东西……
クロスカウンター	アクション	2	不可	ジ	在敌人发动攻击的时候攻击敌人，伤害提高25%，注意“敌人发动攻击的时候”这个措辞，也就是即使敌人攻击目标不是你，你依然可以上前对他造成125%的伤害
クローストゥギャザー	サポート	1	不可	エ	战斗中随时保持ティポON状态，最好不要装备，因为战况多变，有时候我们需要切换形态适应战局
グッドジョブ	アクション	7	可	レ	使用道具时无硬直，也就是安全使用道具，可以边跑边用，不影响逃跑速度，道具流必备技能之一
グレイス	サポート	22	可	ロ	除了在用场过程中罗安本人被打死之外，所有咏唱不可中断
グロウアップヒール	サポート	4	不可	全	升级时HP和TP全回复，必装技能
グローリー	サポート	30	可	ジ	通过特殊技能书“踏地不屈”习得。只要双脚沾地，那么所有的攻击都无法打出他的硬直
コンセントレーション	アクション	7	不可	ジ	用后退回避敌人攻击之后，在5秒内如果防御住了敌人攻击，也会来到敌人后面，注意这个技能的发动条件，是用后退回避敌人攻击，也就是说不必要发动集中回避
コンセントレーション2	アクション	6	不可	ジ	コンセントレーション的效果时间延长到8秒
コンセントレーション3	アクション	6	不可	ジ	在敌人攻击你的时候前冲也发动集中回避，输入时机与后退发动集中回避的时机相同
コンダクター	サポート	3	不可	ロ	术後调律的时候不消耗TP，老罗安必装技能
コンダクター2	サポート	5	不可	ロ	术后调率阶段受到攻击没有硬直
コンダクター3	サポート	7	不可	ロ	对某一种术使用术后调率后，再使用相同的术，那么咏唱加快50%
コンバートフォース	パラメータ	1	不可	ロ	HP变为75%，TP变为125%，算一种极端强化，不推荐装备，因为罗安本身就够脆的了
コンボTPサポート	サポート	4	不可	全	一定数量的普通攻击过后使用术，那么术的消耗下降，4连击之后下降20%，8连击之后下降40%

名称	种类	消费SP	可否共鸣	可习得角色	效果
コンボボルテージ	アクション	3	可	ジ	攻击达到9HIT之后回复1点AC
コンボメンタルサプライ	アクション	4	不可	全	攻击达到9HIT之后回复1%的TP
サクリファイス				レ	通过特殊技能书“悬命援助”习得。当雷娅成为共鸣对象的时候，如果玩家控制的角色战斗不能，那么雷娅就会代替玩家死亡
サバイブ				エ	通过特殊技能书“濒死防御”习得。防御成功的时候，无论受到何种攻击，都会剩余1点HP，但是被破防之后仍然会被追击致死
サーチガルド	サポート	4	不可	レ	战斗结束后一定概率获得的金钱翻倍
シバルリー	パラメータ	3	不可	ア	战斗中我方参战角色每多一名女性角色，埃尔文所有的能力就会上升，要注意我方这次的阵容配置是三男三女，也就是只要埃尔文上场，他的能力就必然是上升的……
シャイニングハンド	アクション	6	不可	ジ	OVER LIMITS中攻击范围扩大
ジャンプキャンセル	サポート	4	可	ミ	攻击动作可以被跳跃动作取消，在看到对手使用大威力攻击技的时候马上跳跃取消之后三段跳前冲，保命技巧
スカイソルジャー	アクション	8	可	レ	通过特殊技能书“天空武士”习得。在空中攻击的时候伤害上升25%，TP消耗降低25%
スタミナ	パラメータ	3	可	全	体力上升5%
スタミナ2	パラメータ	4	可	全	体力上升10%
スタミナ3	パラメータ	6	可	ア、レ	体力上升15%
スティックプラス	アクション	7	不可	レ	活伸棍术的效果时间延长3秒
スティックプラス2	アクション	9	不可	レ	瞬时防御成功之后立刻发动活伸棍术，可以立即投入反击之中
スティールプラス	アクション	3	不可	レ	物品偷盗成功率上升30%，对付那些会使用道具的BOSS的利器
スティールメンタルプラス	アクション	4	不可	レ	偷盗成功时回复5%的TP
ステッパー	アクション	2	不可	全	连续前冲或者后退的过程中不消耗AC，但是第一下还是要消耗的
ステップアーマー	アクション	12	可	ジ	连续前冲或者后退的过程中无硬直，也是个逃跑用神迹
ステップロング	アクション	3	可	ジ	前冲或者后退的距离加长，配合上一个技能可以迅速逃出敌人包围圈
ストッパー	アクション	3	可	ア	通常攻击造成敌人的硬直加长25，埃尔文必备技能，和裘德共鸣的话甚至可以直接屈死很多BOSS级敌人
ストレングス	パラメータ	3	可	全	腕力上升5%
ストレングス2	パラメータ	4	可	全	腕力上升10%
ストレングス3	パラメータ	6	可	ア	腕力上升15%
スピリッツ	パラメータ	3	可	全	最大TP上升5%
スピリッツ2	パラメータ	4	可	全	最大TP上升10%
スピリッツ3	パラメータ	6	可	エ、ロ	最大TP上升15%
スピードアイテム	アクション	14	可	レ	可以连续使用道具不需要冷却时间，道具流必备技能之一
スピードスペル	アクション	9	可	ロ	全部术的咏唱时间加快30%，罗安必装技能
スピードチャージ	アクション	7	不可	ア	枪剑合体的速度加快，避免在那个耍帅的过程中被敌人攻击
スプレンダーEXP	アクション	12	可	レ	后退回避敌人攻击之后如果下一招把敌人打死了那么获得经验值翻倍，需要算好血，看似强力其实实用性不高，不装也罢
スプレンダーTP	アクション	12	可	エ	后退回避敌人攻击之后下一招不消耗TP
スプレンダーアサルト	アクション	5	不可	全	后退回避敌人攻击之后，AC回复3点
スプレンダーアーマー	アクション	6	可	ミ	后退回避敌人攻击之后的5秒钟内没有受创硬直
スプレンダークイック	アクション	7	可	ジ	后退回避敌人攻击之后8秒内前冲后退和普通移动的速度加快
スプレンダークリティカル	アクション	14	可	ア	后退回避敌人攻击之后，下一招必定会心一击
スプレンダータイム	アクション	16	可	ロ	后退回避敌人攻击之后，时间停止三秒钟，可以连续发动，所以老爷爷号称人体定时器……
スペルエンド	アクション	15	不可	ロ	不使用术后调率的话，使用术之后的硬直大幅减少，可以使用这种攻击套路：咏唱低技术把敌人打出硬直–不调率–咏唱高技术–调率
スペルキープ	サポート	3	不可	ロ	咏唱被取消之后，下次可以接着上次咏唱的进度继续咏唱
スペルチャージ	アクション	9	不可	ミ	咏唱结束之后，按住×键之后可以保持一种术待机（可以随时发动）状态，这种状态下可以自由移动，多半还是用来对付那些经常飞起来的敌人
スペルラッキー	サポート	3	不可	ロ	使用术的时候，有10%概率不消耗TP
スライドリンクアーツ	アクション	6	可	ミ、エ、ロ、レ	如果当前咏唱的术可以用来发动共鸣术技，那么不必要等术的效果出来，在咏唱阶段就可以直接发动共鸣术技，这个技能可谓十分强力，基本上杜绝了术系角色发动共鸣技比较缓慢的毛病
スーパーガード	アクション	9	不可	エ	防御时收到的所有的物理伤害都为1点，而不防御时收到的伤害为两倍，要知道，艾丽泽在战斗中经常做的一个动作咏唱可是不算防御的……
スーパーレジスト	アクション	9	不可	エ	魔法防御时受到的所有的魔法伤害都为1点，而不防御时受到的伤害为两倍
セカンドアピール	アクション	2	不可	ジ	调息时TP回复量上升5%
セカンドアーツ	アクション	9	不可	ジ	魔神拳、治愈功、三散华、锐招来四招发动之后按住×键之后会进行变招，魔神拳变为魔神拳・双牙，三散华变为三散华・追莲，其他两招效果强化
セカンドアーツ2	アクション	7	不可	ジ	掌底破连续使用两次就会变招为双撞掌底破，而飞燕连脚会多踢一脚
タッチダウン	アクション	5	不可	ミ	身在空中的时候，推左摇杆下方向就会瞬间落地
ダウンバースト	アクション	1	可	ジ	攻击倒地的敌人伤害上升10%
ダッシュ	アクション	3	可	ジ	战斗中移动速度上升25%，装备这个技能有一个问题，就是裘德移动速度太快了，可能把敌人打死了共鸣对象还没冲过来。
ダークガード	パラメータ	3	可	全	暗属性耐性上升30%
チキンラン	サポート	1	不可	エ	逃走所需时间缩短80%
チャージキープ	アクション	4	不可	ア	进入枪剑合体状态的时候，正常情况下攻击几次之后状态解除，无论攻击命中与否，装备这个技能之后如果攻击没有命中，这次攻击就不计算了
チャージドアーマー	アクション	6	不可	ア	进入枪剑合体状态的时候，没有受创硬直
チャージブレイカー	アクション	10	不可	ア	进入枪剑合体状态的时候，使用技攻击的时候直接破防
チャージブレイカー2	アクション		不可	ア	通过特殊技能书“四重充填”で习得。枪剑合体状态可以叠加，叠加到第四次的时候，普通攻击几乎可以直接破防
チャージプラス	アクション	7	不可	ア	枪剑合体状态第二重重叠
チャージプラス2	アクション	7	不可	ア	枪剑合体状态第三重重叠
チャージプラス3	アクション	7	不可	ア	枪剑合体状态第四重重叠

名称	种类	消费SP	可否共鸣	可习得角色	效果
チャージメンタルプラス	アクション	5	不可	ア	每次进入枪剑合体状态（或者进行重叠）回复3%的TP
ティポマスター	アクション	4	不可	エ	调息时回复5%的HP，TP回复量增加2%
テトラスペル	アクション			ロ	通过特殊技能书“下术无唱”习得。先咏唱初级术再使用别的初级术的话，第二个初级术不需要咏唱时间，可以初级术无限连携，在查看术技说明的时候可以看到哪些术是初级术
テンプテーション	サポート	8	可	ミ	进行调息的时候，20%的概率让敌人进入异常状态チャーム
ディレイリンクアーツ	アクション	6	可	ジ、ア	共鸣术技发动的时候按键判定时间延长为两倍
デクステリティ	パラメータ	3	可	全	器用上升5%
デクステリティ2	パラメータ	4	可	全	器用上升10%
デクステリティ3	パラメータ	6	可	ロ	器用上升15%
トレジャーファング	サポート	2	不可	レ	战斗中逃走，有一定概率偷到敌人所持的道具
ナイフリベンジ	アクション	3	不可	ロ	从倒地状态站起来会自动射出一把飞刀
ナチュラルリカバー	パラメータ	4	可	ア	中了异常状态的话，原地站5秒钟不动就能解除异常状态
ハイガード	サポート	8	可	全	通过特殊技能书“绝对防御”习得。无论受到何种攻击都不会被破防，配合艾丽泽的特殊技能サバイブ可以制造出一个不会死的小公主出来
ハピネスシング	パラメータ	3	不可	全	通过特殊技能书“经验稀增”习得。战斗结束后有5%的概率获得经验值上升10%，注意不是所有人获得的经验值都提升，而是装备技能并发动技能的那个人个人获得的经验值上升
バイタリティ	パラメータ	3	可	全	最大HP上升5%
バイタリティ2	パラメータ	4	可	全	最大HP上升10%
バイタリティ3	パラメータ	6	可	ジ、ア	最大HP上升15%
バックサポート	サポート	2	不可	エ	不会被敌人以背后偷袭的方式进入战斗
ヒールシェアプラス	サポート	8	不可	全	自己回复HP的时候，共鸣对象回复HP的量提升为自己回复量的50%，如果两个人都有这个技能，效果可以叠加
ヒールプライズ	サポート	5	可	エ	通过特殊技能书“治疗经验”习得。一场战斗中使用的回复术技越多，获得的经验值越多，最高可以获得原本经验值的3倍。
ピコハンリベンジ	アクション	3	可	エ	受到伤害的时候，10%的概率用技ピコハン反击，这招的致晕率很高
ファイアガード	パラメータ	3	可	全	火属性耐性上升30%
フィジカルコンバートA	パラメータ	1	不可	ア	魔法攻击力降低25%、物理攻击力上升25%。
フィジカルコンバートD	パラメータ	1	不可	ア	魔法防御力降低25%、物理防御力上升25%。
フラッシュガード	アクション	2	不可	全	瞬时防御成功的话伤害降低90%
ヘヴィマジック	サポート	5	不可	ロ	使用术的时候，消耗TP上升30%，效果变为1.5
ベンチウォーマーHP	サポート	3	不可	全	不参加战斗的话缓缓回复HP
ベンチウォーマーTP	サポート	3	不可	全	不参加战斗的话缓缓回复TP
ホーリー＆ダークブレス	サポート	1	不可	レ	ホーリィボトル（敌人看见你会跑）和ダークボトル（敌人发现你并主动追击的可能性提高）两种道具持续时间变为两倍
マインド	パラメータ	3	可	全	精神上升5%
マインド2	パラメータ	4	可	全	精神上升10%
マインド3	パラメータ	6	可	エ	精神上升15%
マジックガード	アクション	3	不可	全	□+左摇杆下方向可以使用魔法防御降低魔法伤害
マジックフェイント	アクション	4	可	ロ	魔法攻击致敌气绝的概率上升5%
マジックフェンサー	サポート	10	不可	ミ	精灵术作为魔技使用的时候TP消耗降低为50%
マジック＆アーツ	アクション	3	不可	ミ	精灵术和魔技进行连携，先使用精灵术的话，魔技不消耗TP
ムーヴィングアサルト	アクション	9	可	全	按住L1键使用普通攻击的话，普通攻击会发生变化，就是前面系统部分提到过的那种绕着圈打
ムーヴドアーマー	アクション	20	可	レ	自由移动中没有受创硬直
メニメニリンク	パラメータ	3	不可	全	一场战斗中成为共鸣对象的角色越多，那么获得的经验值越多
メンタルアップ	パラメータ	5	不可	全	战斗结束后有1%的概率最大TP上升1%
メンタルディフェンス	サポート	3	可	レ	当HP在25%以下的时候，伤害值降低75%，这也是提醒你，该回复了，这游戏可没有底力一说……
メンタルリバース	サポート	8	可	ミ、エ、ロ	敌人攻击的最后一段可以为装备该技能的角色回复TP
ライトガード	パラメータ	3	可	全	光属性耐性上升30%。
ライトマジック	サポート	5	不可	ロ	使用术的时候，消耗TP降低50%，效果降低30%
ライフアップ	パラメータ	5	不可	全	战斗结束后有1%的概率最大HP上升1%
ライフリバース	サポート	8	可	ジ、ア、レ	敌人攻击的最后一段可以为装备该技能的角色回复HP，回复量为那一段伤害的50%
ラッキーアイテム	サポート	2	可	レ	使用道具的时候，10%的概率道具数量不减少
ランディング	アクション	5	不可	ミ	跳跃的落地硬直减少50%，配合蜜拉的三段跳空中冲刺逃跑使用，基本上落地就可以马上展开反击
ランナーサプライHP	アクション	5	可	レ	自由移动时缓缓回复HP
ランナーサプライTP	アクション	7	可	レ	自由移动时缓缓回复TP
リコール	サポート	8	不可	全	战斗不能的时候有40%概率复活，但是一场战斗最多只能复活一次
リダクション	サポート	3	不可	ロ	使用的术和上一次使用的术相同的话，TP消耗降低50%
リバイバルエナジーHP	サポート	12	不可	全	无论以何种方式复活，复活后HP都为满值
リバイバルエナジーTP	サポート	10	不可	全	无论以何种方式复活，复活后TP都为满值，装备这两个技能，普通的生命瓶都能当圣灵药用，可谓必装技能，有这个技能几乎可以无视很多角色的单人秘奥义。
リミッター	サポート	7	可	全	OVER LIMITS时间延长两秒
リミッター2	サポート	5	可	全	OVER LIMITS状态中每使用一个共鸣术技，OVER LIMITS时间回复一秒
リミッター3	サポート	5	可	全	使用换人共鸣术技连击的话OVER LIMITS时间回复两秒
リミッツキープ	サポート	8	不可	全	通过特殊技能书“极限维持”习得。发动奥义的时候OVER LIMITS时间停止，也即是说我们可以一直使用共鸣术技连击到时间所剩无几，然后过去发动奥义和秘奥义，不用担心奥义发动中OVER LIMITS时间就停止了来不及出秘奥义。
リミッツフィーバー	サポート	6	不可	全	OVER LIMITS中不消耗TP
リンクTPサポート	サポート	10	不可	エ	和艾丽泽进行共鸣的话，如果玩家控制的角色不是艾丽泽，那么她会分担你50%的TP消耗
リンクスラッシャー	サポート	2	不可	ア	不会发生连续战斗
レストアプラス	サポート	5	不可	ジ	共鸣对象为裘德的时候，玩家战死之后70%概率他会帮玩家复活
ロングスロー	アクション	3	不可	ロ	通产攻击中扔刀子的攻击距离加长

小技巧汇总

1.简易达成100HIT

首先是角色选择，玩家操纵雷娅，共鸣对象是罗安，两人装备技能1**ダメージ**，其他队友的攻击方式设定为“攻击**しない**”。

首先把敌人打到只剩一个，之后雷娅开始连发散沙雨，当雷娅的AC在4左右的时候控制罗安使用术“**タイダルウエイブ**”（就是《薄暮传说》中非常著名的洗衣机……），雷娅继续攻击，当罗安咏唱出来的时候雷娅停止攻击回复AC，AC回满之后再不断散沙雨，一会儿就到了100HIT。

2.赚钱与刷商店等级

本作没有非常有效率的邪道刷钱刷素材的方法，只能老老实实地去刷，目前最有效率的地方一是**タタール**冥穴，二是隐藏迷宫**マグナ・ゼロ**，在这两个地方刷效率高一些，如果单纯为了获得全部商店满级的奖杯的话，可以在商店前存个档，然后用所有的素材砸满一个商店的等级，获得奖杯后读档，然后砸另一个商店。

3.刷魔武器攻击力

目前的邪道刷法是在斗技场刷，不过只能刷裘德一个人的，首先设置好连发手柄，然后来到斗技场受付那里站好，然后把○键设置成连发，然后就可以去睡一会儿了……其他人也可以通过不断刷个人战下级来刷杀人数，但是需要自己操作，比较麻烦一些。

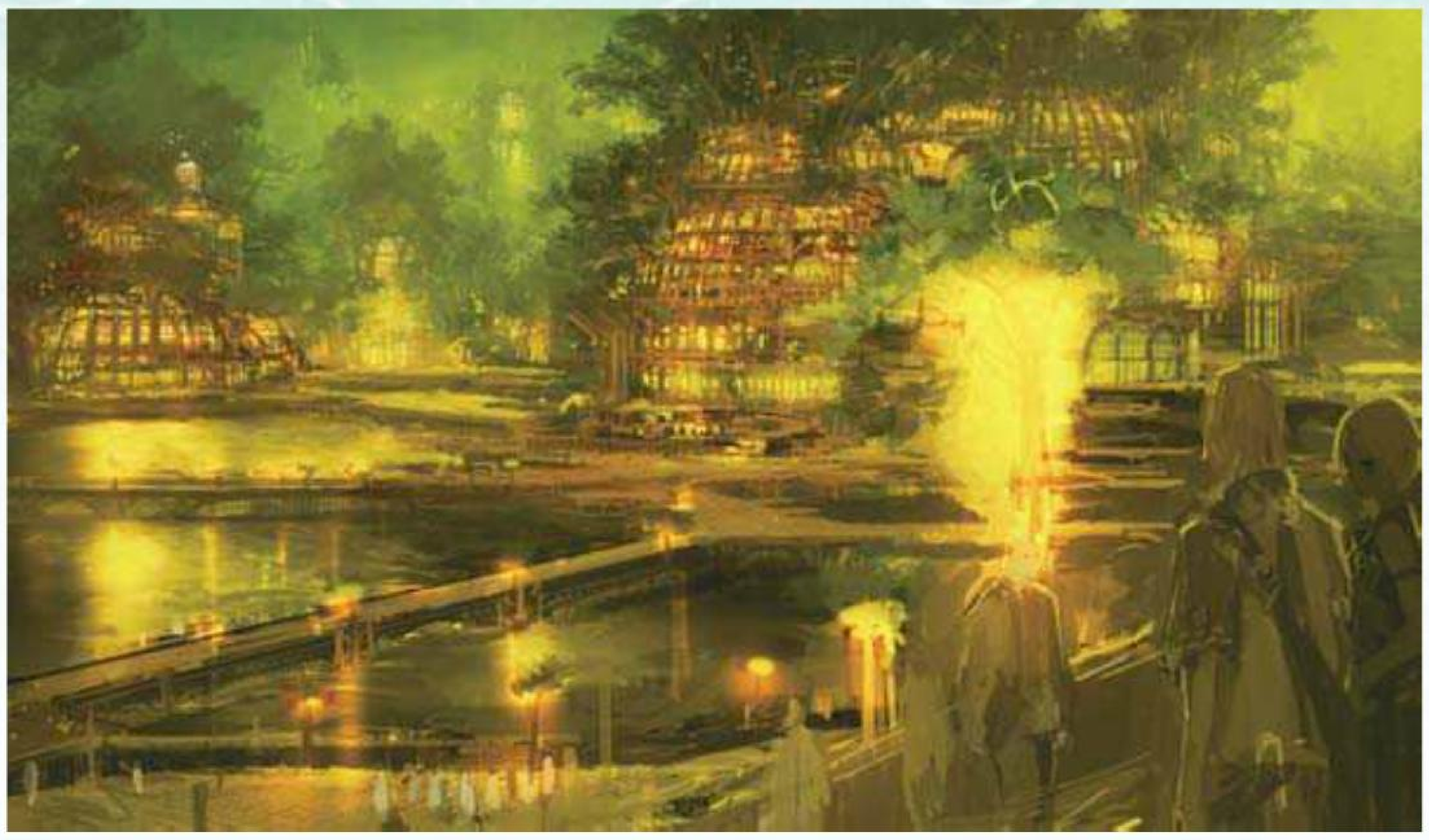
4.如果大家以全称号为目标的话，比价麻烦的几个称号应该是这些：

ペタトレジャーマン：要求找到800个探索点，那么几个流程中不会路过的迷宫（比如废坑、湿原、冥穴等等）以及隐藏迷宫就都不要错过了。

レアモンスター击坠王：击破150个特殊敌人，这可能需要很多周目或者很长时间来刷，不过这也取决于人品，关键是能否遇到，遇到的话总是有办法能击破的。

暗黑寄りに魅入られし者：要求攻击弱点4050次，想快点拿到称号的话装1**ダメージ**去**ノ－ル**灼洞用罗安的**タイダルウエイブ**刷。

共鸣时间系列称号：拿到称号需要对应两个角色共鸣时间超过30分钟，建议和暗黑寄**りに**魅入**られし**者一起刷，一场战斗怎么也要打个二十多分钟，效率快一些，不过耗时也非常长。



来自官方资料的部分人物秘史

1. 雷娅从小体弱多病，不过这倒不是她体质的原因，而是在她小的时候曾经被暴走的黑匣伤害过，在治疗黑匣伤害的过程中裘德一直陪伴在她身边，这也是两人感情的根基，也是她最后会义无反顾地跟裘德一行人一起走的原因。

2. 关于盖亚斯王。在支线任务**ア・ジュ－ル、その**历史中，我们可以知道盖亚斯其实并不是这位王者的本名。他的本名叫做阿斯特・奥特维，是一名弱小部族出身的身份低微的少年，武术素质非常出众，以12岁的幼龄获得了武术大会冠军，随后作为随军勇士参加了两国之间的费泽哈德大战，他在战争进行过程中就预计到了大洪水的到来，但是由于他身份太低微，在注重出身的阿玖尔军中没有人愿意听取他的意见，所以阿玖尔军队遭到了大洪水的袭击，损失惨重，而他所属的奥特维部族更是几乎全灭。

随后，他决定建立一个不分身份等级的国家（王侯将相宁有种乎？），他原本是个乐观温柔的少年，为了这个理想，他决意化身为鬼，同事，他舍弃了阿斯特的名字，以世界引导者盖亚斯的名字为自己命名，于是，盖亚斯王诞生了，十年前，盖亚斯和维加尔联手攻入首都刚哈尔克，夺取了阿玖尔王位，这个事件被称为“阿玖尔的黎明”，而盖亚斯也被成为“黎明王”。

至于该任务中出现的那位历史学者卡拉小姐，就是阿斯特的妹妹，不过，阿斯特变成盖亚斯后就没有任何亲人。

3. 关于四象刃中的那位御姐普蕾萨，这位姐姐16岁的时候被父母遗弃，加入阿玖尔军，她的任务是潜伏在敌对国家拉修加尔的首都获取情报，在这期间和埃尔文相识，对于一个孤身的需要家庭温暖的年轻女孩子来说，埃尔文无疑拥有着致命的吸引力，于是他们相恋了，当时的普蕾萨一心想的就是结束任务后和埃尔文一起过幸福的生活……不过我们知道埃尔文其实是个多重间谍，他没有真正忠于过任何一方，所以，在两人恋情不断升温的时候，埃尔文突然不辞而别。于是，被第二次背叛的普蕾萨由爱生恨，决定不惜一切代价处死埃尔文，而她追随盖亚斯的原因也是能够在盖亚斯身上获得一种归属感。在某个支线任务中我们可以知道普蕾萨的真名，不过据埃尔文说，只要有人在普蕾萨面前提及她的真名，就会被她毫不留情地杀掉。

4. 关于四象刃中的加奥，其实加奥也是被他所属的部族背叛逃亡的，在逃离过程中他被路塔斯一家收留，独自生活的路塔斯一家给予加奥照顾并且治愈了他受伤的心灵，不过幸福的日子并不长久，一名佣兵发现了他，并报告了军队，随后追杀他的人赶到了路塔斯一家的所在地，在逃亡战中路塔斯夫妇身亡，而当时的情况已经不允许加奥再回去就回路塔斯夫妇的小女儿，也就是艾丽泽。于是，加奥认为是自己害死了路塔斯夫妇，最后的以死赎罪也是给予这个理由。

5. 关于埃尔文痛恨吉兰特的原因：其实异界入侵失败对于吉兰特来说是个好机会：他在家族中的地位低于他的哥哥，有他哥哥在他是当不了族长的，但是在战斗中他的哥哥阵亡，而下一任族长地位继承人埃尔文不过是个6岁的少年，于是他趁机夺取了象征家主地位的手枪（就是他死后埃尔文从他身上拿到的那把）。而他打算回到原来大陆的目的也是因为回去之后他就会成为最大家族斯文特家族的族长而拥有权力和地位。

真・三国无双6 猛将传	Koei Tecmo		动作
PS3	真・三国无双6 猛将传		日版
	2011年9月29日	1～2人	4800日元
	无对应周边		

如果不是《真・三国无双 6》没有秘藏武器设定，那么也许就不会有《真・三国无双 6 猛将传》了。本作最失败的一点就是武器平衡性太差，由于可以更换武器，导致难度大幅下降，从而使得耐玩度也大幅下降。不过反过来说，这也意味着游戏更照顾新手，就算是动作游戏苦手者也能轻松圆满。值得一提的是游戏到目前为止已经有多次更新，而且 DLC 也相当丰富。DLC 关卡的难度非常高，令老玩家颇为满意。由于 DLC 价格不高，有兴趣的人就算照单全收也压力不大。

文 纱迦 美编 NINA

基础篇

键位说明

本作的操作和 6 代本传没有区别，为照顾部分从本作开始玩的人，这里就再列一遍。

键位	操作
左摇杆/十字键	移动/游泳
右摇杆	调整视角
SELECT	调出地图画面
START	调出菜单
□	普通攻击
△	蓄力攻击
×	跳跃/上、下马
○	无双乱舞
L1	防御架式
L2	召唤马匹
R1	易武攻击
R2	切换地图

易武攻击

6 代战斗系统的最大变化，就是玩家可以同时携带两种不同的武器上场，而在战场上按 R1 就可以在装备的两种武器之间进行切换。R1 发动的交换武器的攻击，日语称为ヴァリアブル攻击。易武攻击的效果和武器类型有关，有攻击型的，也有辅助型的。还有部分武器在按 R1 键切换到该武器时也会发动易武攻击效果。

无双乱舞

这次无双槽改成了分段式，初始只有 1 条，通过特技和印最大可以储存 4 条。本作的无双乱舞取消了过去按键持续的效果，每次只消耗 1 条无双槽。而且无论武将使用什么武器，其无双乱舞都不会变化。本作每名角色都有两种无双乱舞，通过习得特技可以获得。第 2 种无双的使用方法分为空中按○和按住 R1 后按○这两种。

EX攻击

本作引入交换武器的概念后，无双乱舞和 EX 攻击成为区别各角色性能的主要因素。每名武将都有且只有一种得意武器，该武器会有 EX 标记。武将在使用得意武器时才能发动 EX 攻击。EX 攻击的指令可以在按 START 键出现的菜单中查看，发动时会出现明显的分身。与易武攻击一样，EX 攻击也分攻击型和辅助型两种。

存档继承

在初次游玩《猛将传》的时候，如果玩家的 PS3 的同一账户里有 6 代本传的存档，那么系统会自动检测到该存档并问你是否继承。注意继承存档仅限于初次游戏时，如果玩家以后还想继承，必须删除《猛将传》的存档才行。另外《猛将传》的存档是无法倒回 6 代本传中继续使用的。

联动

从 2 代《猛将传》就有的 MIXJOY，俗称为“联动”。简单地说就是《猛将传》里包含了对应本传里的全部内容，但由于《猛将传》内容更多而价格更低，如果直接这么卖的话肯定会让老玩家不满，因此光荣就想出这么一个办法，让只有买了本传的人才能在《猛将传》里玩到本传的内容。具体步骤如下：

▲1.在《猛将传》游戏的标题画面下选择MIXJOY。

▲2.出现此提示后，退出《猛将传》游戏光碟，放入6代本传的游戏光碟。

▲3.待系统检测完成后，会提示以上画面。

▲4.退出6代本传游戏光碟，再放回《猛将传》的游戏光碟，就算完成了。

联动前后的异同

下表列出了联动前后的异同点。《猛将传》的故事模式和战史模式和 6 代本传会略有区别。故事模式中可以用不同角色来过关，战史模式中会追加 3 名新角色的特殊事件。另外原本在 6 代中以大众脸形象登场的郭嘉，在联动后就会以《猛将传》的造型出场了。原则上每次关机后再开机都需要重新联动，如果玩家先登入 PSN 再联动，那么可以在一定时间内保持联动状态。

只要都是日文版，日版《猛将传》和港版本传、或日版本传和港版《猛将传》都是可以联动的，但中文版游戏无法与日文版游戏联动。

	《猛将传》联动前	《猛将传》联动后	6代本传
全角色	均可使用	均可使用	不能使用《猛将传》新增角色
全武器	均可使用	均可使用	不能使用《猛将传》新增武器
故事模式	不能选择	可以选择	可以选择
战史模式	不能选择	可以选择	可以选择
传奇模式	可以选择	可以选择	不能选择
挑战模式	可以选择	可以选择	不能选择

模式篇

故事模式

故事模式（**ストーリーモード**）需要和6代本传联动后才能选择。这个模式采用了《真・三国无双3》的国传方式，以魏、蜀、吴、晋四大势力来进行演绎。故事模式的关卡之间一般还有军营的设定，在军营中玩家可以四处对话，或购买武器，与红色箭头标记的角色对话即可进入战斗。

6代本传中的故事模式不支持双打，也没有自由模式。过关之后虽然可以自由选关，但选关之后还是要使用和第一遍游戏时一样的角色，不能换人。在《猛将传》这些设定得到了部分修正，自由选关时可以换人进行，但剧情不会有任何区别。

战史模式

战史模式（**クロニクルモード**）是本作的另一重头，同样需要联动才能玩到。除列传关卡外可以自由换人，可以双打，而且还支持通过PSN联机。这个部分在6代本传的攻略花了很大篇幅来介绍，这里就挑重点说一下吧。

地图

战史模式的地图由很多个六边形的格式组成，灰色表示还没打过，金色表示已经打过。游戏中格式的内容是以图标来表示的，分为以下几种：

都城：在这里可以制作武器、回答问题、调整装备等等。

同盟战：分势力进行的特殊战斗，有对应的奖杯。

列传：限定武将进行的战斗，有一点点剧情，打过之后有奖励。

都城解放战：要想开启都城，必须先打过对应的都城解放战。

宝具获得战：打过之后可以获得某种武器的第7武器。

顶上决定战：没有杂兵干扰的关卡，是练级圣地。

顶上决定战・特别：和顶上决定战的区别在于，打过之后可以拿到支援兽。

其他关卡：普通战斗关卡，其中带有向上箭头标记的关卡打过之后会随机提升玩家的一项能力。

都城

都城相当于是玩家的据点，这里的设施如下——

武器屋：制作武器的地方。部分武器需要有宝具制作的人才能制作。

锻冶屋：花钱让电脑帮你提升武器上的获得印槽，最多同时提升5把武器。

料理店：在这里可以选择出战的战友以及支援兽。

商人：共有3个选项：购买武器、武将要请和购买支援兽。

修学士：通过回答他的问题来赚钱。

都城解放数关系到很多隐藏要素的开启，例如可制作武器的种类、学士题库的大小以及报酬的多少等等，因此强烈推荐玩家在刚开始挑战战史模式时优先以解放全都城为首要目标。

绊和名声

战史模式里加入了好感度的设定，日文版中称为绊。

绊是按武将分别计算的，只会上升，不会下降。绊上升后，会发生一些特殊事件。武将的绊达到两格且列传全部完成的话，就可以作为战友出击。绊上升到一定程度之后武将会出现在都城里，这时与之对话即可增加绊，有时对话后还会出现选项。升到最高级之后可以听到武将的特殊对话。由于本作没有战史模式相关的奖杯，加上有更猛的亲爱台词，因此没有必要刷绊。

名声亦是战史模式特有的设定，完成任务、累计干掉一定数量的敌人就会上升。不过名声没有什么特别的作用，在6代本传里还关系到奖杯，在《猛将传》里毫无用处了。

挑战模式

挑战模式（**チャレンジモード**）是《猛将传》新增的内容，一共分为4种玩法。挑战模式中出现角色的能力以及武器性能都是固定的，虽然不影响任何隐藏要素，不过关系到奖杯，另外和朋友比较成绩也是比较有趣的。追求高分的人可以通过PSN观看目前的排名来获悉实用角色，这里仅以获得奖杯为目标进行解说。挑战模式比较特殊的一点是各武将的EX攻击会附加特殊效果。

暴风

在规定时间内消灭不断出现的敌人，当玩家体力为零或时间结束时游戏结束。暴风的成绩是以玩家的击破数为准。使用EX攻击可以在30秒内将攻击力提升1倍。

推荐角色是关羽加偃月刀，偃月刀的攻击距离非常远，关羽的EX攻击发动快且非常强力，无双2又极其暴力，破记录不在话下。不过需要注意的是当吕布出现时要赶紧过去将其秒杀，成功之后会出现回复道具，同时出现大量敌兵。吕布的出现位置是固定的，不会主动出击，必须活用击破吕布带来的援军才有可能破纪录。

彗星

在规定时间内将不断出现的敌人打至悬崖下，当玩家被打入悬崖或时间结束时游戏结束。彗星的成绩是以被打到悬崖下的敌兵数为准。使用EX攻击可以在30秒内将防御力提升1倍。

彗星对使用角色的要求比较高，推荐人选依然是关羽加偃月刀。实战中只要狂用C4（□□□△）就可以轻松将出现的敌人送下悬崖，当吕布出现时只要用无双2即可将其打飞，一般情况下都会直接秒掉吕布，之后同样会出现大量增援。反复数次即可轻松破记录。

迅雷

比较到达目的地时所用去的时间，时间短者为胜利。使用 EX 攻击可以在 30 秒内将速度提升至最大。

这一关的地图是关羽千里行，一路上的敌人能不打就不打，只有最后守每一道关门的武将是一定要击破的。这个模式算是相对简单的一种了，用一些高攻武将如吕布等过关是很轻松的。

百花

和暴风类似，但只会出现敌将。使用 EX 攻击的话，在 30 秒内可以将攻击力提升 1 倍。

这个模式下敌将的攻击力很高，且不会出现回复道具，因此需要使用招式强力的角色。推荐角色为吕布，C3 和 EX 攻击配合，以 C3 主攻，看准时机出 EX 攻击的投技会有奇效。要时刻保持无双槽常满来救命，特别是有大批敌将围过来的时候。

传奇模式

传奇模式（**レジェンドモ－ド**）是本作是最主要的模式，因此独立出来进行介绍。该模式事实上是由 46 个新关卡组成的，另外加入了居城的概念，带有朴素的成长要素。

基本知识

在传奇模式中，玩家首先要选定一名武将来担任居城的太守，再选择一名武将来担任副官，两者不能为同一个人。太守和副官在游戏中可以随时更换，因此一开始可以随意选择。

玩家要通过不断打过新的剧本来增添新的设施，促进居城的繁荣。当玩家将传奇模式通关之后，就会迎来汉献帝，这样传奇模式就算是迎来了最后的结局，不过之后玩家依然可以继续游戏。

居城的氛围是指画面上左上方的提示，一共分为 4 种。在战斗结束后，居城的氛围会随机变化，不过荒废仅出现于初始状态。

荒废： 居城最初开始的状态，只有武器屋和锻冶屋可以使用

秩序：在战斗中，玩家对敌兵的攻防能力上升30%。

自由： 居城里商店的贩卖物打7折。

亲爱： 可以从副官处拿到兵法书作为礼物，兵法书的种类是随机的。

副官

副官能够影响居城的氛围。同时，通过玩家不断完成关卡，副官的能力值也会跟着不断上升。具体情况如下：

能力值	普通以下	難しい	修罗	究极
体力	5	10	10	10
攻击力	7	15	15	15
防御力	6	15	15	15
力	1	3	5	8
素早さ	1	3	5	8
武功	84	180	336	516

副官对于秩序、自由出现的几率有影响，不过总体来说依然随机，除少数几个外影响不大。（张角出现秩序的几率为 84%，出现自由的几率为 1%；而董卓出现秩序的几率为 1%，出现自由的几率为 81%。从几率上来说这两人为全角色之冠。）当达到亲爱状态时，如果更换副官，则会变回自由。可以利用这一点来决定采购的时间。当第一名副官达到亲爱后，如果更换一次副官，战斗 6 次后新副官就有一定几率会变为亲爱，注意是一定几率，换句话说 16 场都不变为亲爱也是有可能的。

太守和副官之间有相性的设定。每次战斗结束后，玩家有可能从副官处得到一笔资金，如果相性好的话，这笔资金有一定几率翻倍；相性差的话，有一定几率减半。下面就为大家列出全特殊相性表。

武将	副官（相性好）	副官（相性差）
夏侯惇	曹操、夏侯渊	关羽
典韦	曹操、许褚	–
张辽	–	关羽
曹操	夏侯惇、典韦、曹丕	孙权、关羽、刘备、司马懿、袁绍
许褚	曹操、典韦	–
夏侯渊	夏侯惇、夏侯霸	–
徐晃	张辽	–
张郃	夏侯渊	–
曹仁	–	–
曹丕	曹操、甄姬	孙权
甄姬	曹丕	–
蔡文姬	–	–
贾诩	–	–
庞德	马超、马岱、邓艾	–
王异	曹操、蔡文姬	马超
郭嘉	曹操、张飞、刘备、袁绍	–
周瑜	孙策、小乔	诸葛亮
陆逊	吕蒙	–
孙尚香	孙坚、孙策、孙权、练师、刘备	–
甘宁	吕蒙、凌统	–
孙坚	孙尚香、孙策、孙权	曹操
太史慈	孙策	–
吕蒙	陆逊、甘宁	关羽
黄盖	孙坚	–
周泰	孙权	–
凌统	甘宁	–
孙策	周瑜、孙坚、孙尚香、孙权、大乔	–
孙权	孙尚香、孙坚、周泰、孙策、练师	–
小乔	周瑜、大乔	–
大乔	孙策、小乔	–
丁奉	–	–
练师	孙尚香、孙权	–
赵云	刘备	–
关羽	张飞、刘备、关平、关索	夏侯惇、曹操
张飞	关羽、刘备、星彩	–
诸葛亮	月英、姜维	–
刘备	孙尚香、关羽、张飞、刘禅	曹操、孙权
马超	马岱	曹操
黄忠	–	–
魏延	刘备	–
关平	关羽、星彩、关索	–
庞统	诸葛亮	–
月英	诸葛亮	–
姜维	诸葛亮、刘禅	–
刘禅	刘备、姜维、星彩	–
星彩	张飞、姜维、刘禅	–
马岱	马超	

武将	副官（相性好）	副官（相性差）
关索	关羽、关平、鲍三娘	–
鲍三娘	关索	–
司马懿	司马师、司马昭	诸葛亮
司马师	司马懿、司马昭	–
司马昭	司马懿、司马师、王元姬	–
邓艾	–	–
王元姬	司马昭	–
钟会	–	–
诸葛诞	诸葛亮	–
夏侯霸	夏侯渊	–
郭淮	–	–
貂蝉	吕布	董卓
吕布	张辽、貂蝉	董卓
董卓	–	吕布
袁绍	–	曹操
张角	–	–
孟获	祝融	–
祝融	孟获	–

居城的发展

在居城中有各式各样的设施，一开始只有武器屋、锻冶屋、都督府，随着居城的发展会不断增加。居城的发展可以分为7个阶段。

第一阶段：初期状态，只有武器屋、锻冶屋、行政府、都督府。

第二阶段：打过洛阳脱出战进入此阶段，居城的氛围会发生变化。

第三阶段：打过界桥之战后进入此阶段，增设学问所。

第四阶段：打过袁家讨伐战后进入此阶段，交易商开始行动。

第五阶段：打过濡须口之战后进入此阶段，城池的外观会有变化。

第六阶段：打过祁山争夺战后进入此阶段，副官告知很快就会迎来皇帝。

第七阶段：打过五丈原之战·魏/蜀军、五丈原撤退战、东兴防卫战、关中侵攻战、洮阳之战、钟会讨伐战中的任意一关，就会迎来皇帝，居城进入最终阶段。

居城的设置

在居城里有6种设施，具体如下：

武器屋：制作（其实就是购买）武器的场所。

锻冶屋：花钱提升获得印槽的场所，提升程度与玩家在战场上的表现有关。

行政府：可以在此更换副官。

学问所：购买兵法书的地方。

交易所：派遣商人去各地寻找交易品，是本作赚钱的主要途径。

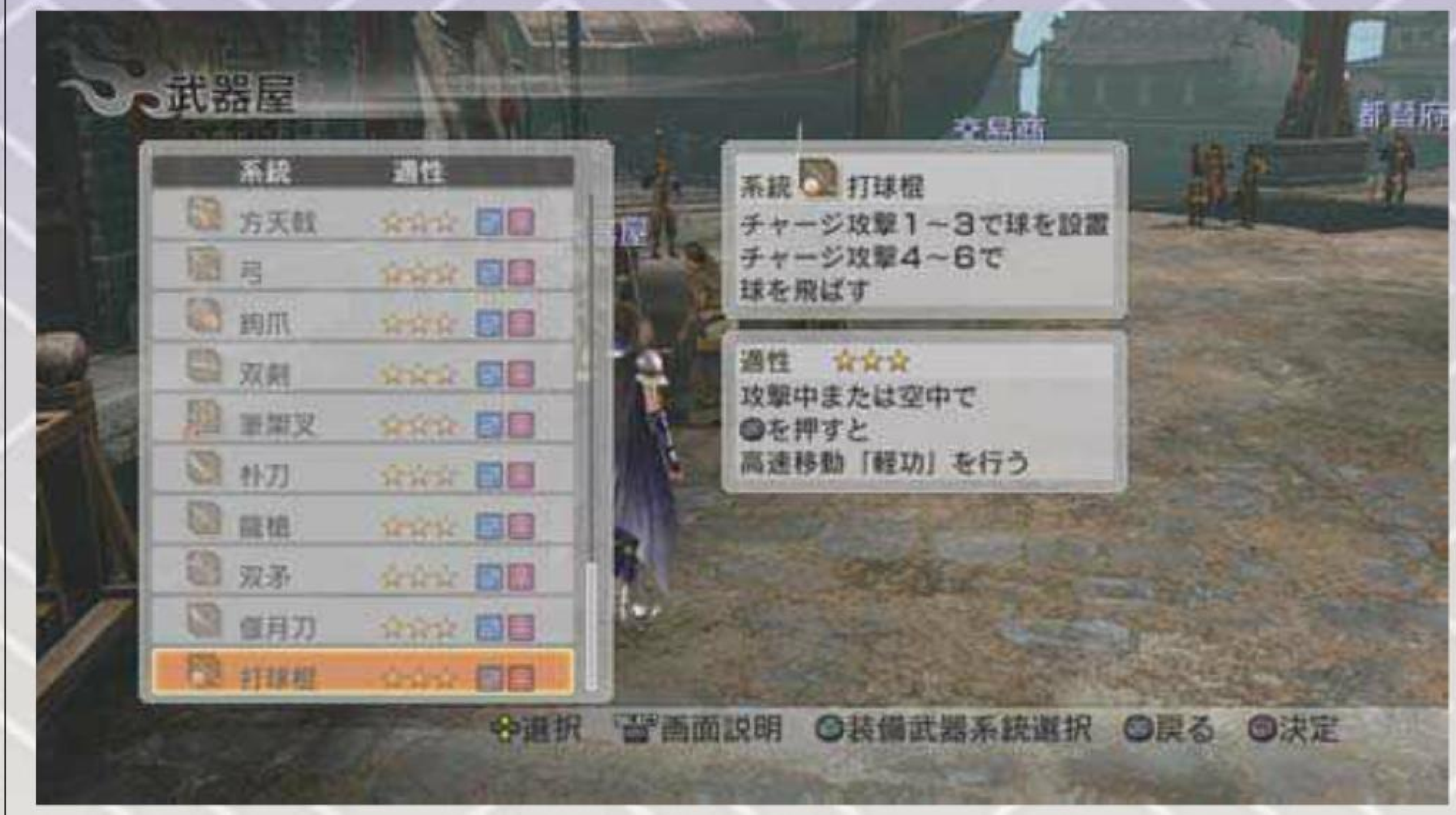
都督府：选择出击的关卡。

武器屋

和战史模式类似，可以直接购买武器，不过游戏中对此定义为“制作”武器。一开始只能购买低级武器，到后期就可以购买高级武器。部分武器需要有宝具制作的武将才能购买。

初期状态，能购买ID 1、2、3、4的武器；打过吴郡之战·孙策军之后的剧本，追加ID 5、8的武器；打过袁家讨伐战之后的剧本，追加ID 6、9的武器；打过定军山之战·魏军之后的剧本，追加ID 10的武器。

最终，在武器屋里玩家可以买到除宝具武器和秘藏武器之外的全部武器。



锻冶屋

和战史模式一样，这里的锻冶屋也是用来提高获得印槽的。玩家向店主交纳一笔费用后即可将武器交给他。不过放在锻冶屋的武器积蓄获得印槽的速度依然取决于玩家在战场上的表现，其效率相当于是在战场上使用时的1/10。而交纳店主的费用等于该武器在武器屋中出售的价格的一半。

不过比较人性化的是，这次武器的获得印槽蓄满之后，系统会给出提示，而不需要玩家每次都去查看。当然对于早已在6代本传中奋斗过的玩家来说，早就已经没有再刷获得印槽的必要了。

学问所

兵法书的效果是增加武将的能力。购买的兵法书包括体力增加法、攻击力增加法、防御力增加法、力增加法、素早さ增加法、武功增加法。这是增加能力最快的办法，但不能批量购买太傻了。

兵法书名	价格（自由时）	效果
体力增加法	2800（4000）	一次可以增加10点体力，体力上限为1000
攻击力增加法	3080（4400）	一次可以增加14点攻击力，攻击力上限为1400
防御力增加法	3360（4800）	一次可以增加14点防御力，防御力上限为1400
力增加法	2240（3200）	一次可以增加10点力，力上限为100
素早さ增加法	2100（3000）	一次可以增加10点素早さ，素早さ上限为100
武功增加法	2800（4000）	一次可以增加300点武功，武功上限为9999

交易所

在这里玩家可以将商人派去不同的地方来搜刮好东西，搜刮来的东西分为：财宝（等于金钱）、支援兽、武器这三大类。玩家完成一场战斗后回来与商人对话，就可以得知搜刮的结果。搜到什么东西是随机的，一次可以搜到多个东西。多等几场战斗再来查看结果，并不能令结果变好，因此建议是每场战斗结束后都来看一下。当居场氛围为自由时，搜到好东西的几率会上升。对于在6代本传中奋斗过的人来说，支援兽已经在战史模式中拿过了，这样可以提升其他东西的出现几率。而武器和支援兽一样，取得过一次之后就不会重复入手。财宝不但可以重复入手，而且有可能一次入手多个，其中扬州的玉玺一个就值10万大洋！建议玩家在找到全部交易品后，就把目标永远锁定在扬州。

成长篇

结合 6 代本作的内容，《猛将传》提供了多种人物成长方法，其中最有效率的当然是购买兵法书，不过其他方法也值得介绍一下，特别是《猛将传》还修正了原本 6 代本作里极低的成长效率。

剑、盾、点心、

6 代本传取消了武将等级的设定，角色能力主要靠在战场上打死武将后取得的剑、盾、点心来增加。其中剑增加攻击力，盾增加防御力，点心增加体力上限。剑和盾分为 +1、+2、+4 和 +8 这四种，点心只有 +10 和 +20 这两种。本作可以像《真・三国无双 2》那样通过高连击打死敌将来令道具效果翻倍，不过游戏亦对此有很多限制，具体规则如下：

- +1 的剑盾通过 8 连击会变为 +2。
- +2 的剑盾通过 16 连击会变为 +4。
- +4 的剑盾通过 24 连击会变为 +8。

每种剑盾只能变化一次，例如 +1 的剑通过 8 连击会变为 +2，但即使你打到 99 连击，也不会变为 +4 或 +8。至于点心，不会随着高连击而变化，不过相对的在战场的特定地方可以直接吃到点心。

力、素早さ、适性

本作每名武将拥有 6 种数据指标，分别是：体力、攻击力、防御力、力、素早さ、适性。后面 3 种能力其实反应的都是武器适性。武器适性是以★数来评级的，最高为★★★，最低为★。适性对武器的影响如下：

★（低）：攻击速度和攻击力下降。

★★（高）：攻击速度上升。

★★★（天禀）：可以使用旋风、轻功、转身、无影脚这4种天禀技。

武器适性的高低，与武将的力和素早さ的数值高低有关。游戏中的武器分为两种，一种是力型，一种是速型，顾名思义，力量型对力数值有要求，速型对素早さ数值有要求，而不同武器对这两个数值的要求也不一样。当武将的这两个数值达到要求时就为★★★，如果差一点就是★★，差得太远就是★。武器对力和素早さ的要求倾向可参见下表。其中对力要求最高的武器是方天戟，对素早さ要求最高的武器是飞翔剑和多节鞭。

本作每名武将的力、素早さ数值亦可成长，因此到最后的局面就是人人都可以练出对所有武器的最高适性，只有两种性别限定的武器除外。

特技习得

本作打败敌将后可以取得武功，武功相当于是技能点数，消费一定数量即可习得特技。在菜单中选择武将情报→特技习得，就可以选择习得哪个特技。每名武将能够习得的特技都是不一样的。特技与印的效果基本相同，可以通过装备印来获得同样的效果，只有 7 种是武将独有的。不过武将特技和印的效果可以累计，因此天生拥有强力技能的人会占一定优势。与《猛将传》联动后角色的武功值继承，但特技会变回未习得的状态，需要玩家手动再学一遍。下面先列出 7 种独有武将特技，其他特技的效果参见后面的印效果。

日文特技名	武功	效果
5连击	84	可以使用□□□□□
6连击	126	可以使用□□□□□□
チャ-ジ攻击5	224	可以使用□□□□△
チャ-ジ攻击6	252	可以使用□□□□□△
无双乱舞2	280	习得无双乱舞2
无双+1	98	无双槽上限+1
宝具制作	840	可以制造特定的武器

《猛将传》里武功亦可直接购买，因此学习特技毫无压力。7 种独有特技中，前 6 种是全员皆有的，最后一种宝具制作是购买和制作原 6 代本传最强武器的必要技能，全游戏中只有诸葛亮、郭淮和吕蒙三人有。购买此类武器时记得换人即可。

印

印的作用类似于之前系列里的装备道具。游戏中每种武器都有一种印，当玩家在战场上使用该武器时，武器上的获得印槽就会不断增加，涨满之后就可以获得这个印。之后玩家可以把已获得的印装备到武器的装备槽上。玩家同时可以装备两把武器，而这两把武器上装备的印均可以发挥效果。部分印的效果可以累计，甚至还能和武将特技中的同种效果累计，具体请见获得下面的说明。有两个比较容易犯的错误，这里重点说一下。一是武器自带的印不起作用，二是二刀属性只要装一个即可。

日文版印名	效果
无双+1	无双槽上限增加1格
增加体力上限	效果可以与同种特技和印叠加
增加攻击力	效果可以与同种特技和印叠加
增加防御力	效果可以与同种特技和印叠加
（武器系统名）天禀	相应的武器系统的适性变成天赋
获得武功增加	打死敌将时获得的武功点数+2，效果可以与同种特技和印叠加
攻击耐性	攻击中受到敌人的攻击时不容易产生硬直
射击耐性	对箭和冲击波的防御力增加。效果可以与同种特技和印叠加
对武将强化	对敌将的攻击力和防御力增加。效果可以与同种特技和印叠加
攻击范围扩大	使攻击范围扩大。效果可以与同种特技和印叠加
促进印获得	印获得槽的积蓄速度上升。效果可以与同种特技和印叠加
交流法	与无双武将提升绊时加得更多。效果可以与同种特技和印叠加
移动速度上升	移动速度上升。效果可以与同种特技和印叠加
马术强化	不会落马
属性攻击强化	增加属性攻击的效果。效果可以与同种特技和印叠加
属性攻击无效	敌人的属性攻击效果无效
无双自动增加	无双槽徐徐回复
体力自动增加	体力槽徐徐回复
二刀属性	当所装备的两种武器属性相异时，用一种武器攻击可以同时附加两种属性
究极武艺	当所装备的两种武器属性相同时，攻击力大幅增加。效果可以与同种特技和印叠加

将军位

将军位是《猛将传》新增的成长要素。每个人有 8 个将军位，除第一个将军位是在满足条件后自动获得的，其他将军位都需要在战场上达成特定条件才能获得。将军位的拿法有点像秘藏武器，不过将军位不限定关卡，只限定角色，当然难度还是有限制的。将军位的获得条件可以在个人情报中查看，上位将军位需要居城发展到最终阶段才能获得。获得最后一级将军位时还可以获得一件特殊服装：上公衣。不过这件衣服比较偷懒，一般来说就是标准服装配一个头饰和一个披风，女将的上公衣则都是满清格格头饰。

注 1：将军位取得条件中的“XX 以上”，是包括“XX”的。例如“天国难度以上、三星关卡以上”即指在天国难度的三星关卡亦可获得。

注 2：凡是涉及到击破一定数量敌将的条件，均不包括总大将，如条件要求“击破 4 名敌将”时，如果玩家先击破 3 名敌将再击破总大将过关，则不算达成条件。

阶段	将军位	剧本难度	战场难度	取得方法	效果
第一阶段	偏将军	无	天国以上	居城的发展脱离荒废期	传奇模式战场过关后的报酬增加（效果：小）
第二阶段	典军校尉	☆☆	天国以上	体力保持在30%以上击破三名武将	用EX技对应武器时攻击力增加（效果：小）
	安国将军	☆☆	天国以上	战斗开始七分钟以内击破三名武将	用力型武器时攻击力增加（效果：微小）
第三阶段	横江将军	☆☆☆	天国以上	战斗开始四分钟内击破三名武将	用速型武器时对敌将的攻击力和防御力增加（效果：微小）
	折冲将军	☆☆☆	天国以上	战斗开始五分钟内在不使用无双乱舞的情况下击破两名武将	传奇模式战场过关后的报酬增加（效果：特大）
第四阶段	破虏将军	☆☆☆☆	天国以上	战斗开始两分钟内击破100人	用EX技对应武器时对敌将的攻击力和防御力增加（效果：小）
	讨逆将军	☆☆☆☆☆	天国以上	体力保持在50%以上且在未使用无双乱舞的情况下击破三名武将	用速型武器攻击敌人时吸收敌人的体力（效果：微小）
	征蜀将军	★☆☆☆☆	天国以上	战斗开始四分钟内在未使用无双乱舞的情况下击破三名武将	持EX技对应武器攻击敌人时吸收敌人的体力（效果：小）
第五阶段	军师	★★☆☆☆	天国以上	战斗开始一分钟之内击破50人	交易品获得率增加（效果：大）
	前将军	★★☆☆☆	天国以上	战斗开始两分钟之内在未使用无双乱舞的情况下击破100人	用力型武器时对弓箭和冲击波的防御力提升（效果：中）
	后将军	★★☆☆☆	天国以上	战斗开始两分钟内击破两名武将	用EX技对应武器时对弓箭和冲击波的防御力提升（效果：大）

阶段	将军位	剧本难度	战场难度	取得方法	效果
第五阶段	左将军	★★☆☆☆	天国以上	战斗开始三分钟内在未使用无双乱舞的情况下击破两名武将	对空中的敌人伤害增加（效果：中）
	右将军	★★☆☆☆	天国以上	体力保持在60%以上击破三名武将	用力型武器时防御力增加（效果：小）
第六阶段	镇东将军	☆☆☆☆☆	难しい以上	战斗开始两分钟内击破三名武将	用EX技对应武器时对敌将的攻击力和防御力增加（效果：中）
	镇西将军	★☆☆☆☆	难しい以上	战斗开始三分钟内在未使用无双乱舞的情况下击破三名武将	用速型武器对敌将的攻击力和防御力增加（效果：小）
	侍中	☆☆☆☆☆	难しい以上	体力保持在50%以上击破四名武将	击破敌武将时出现的剑和盾等级不低于白银之剑和将军之盾
	尚书令	★☆☆☆☆	难しい以上	战斗开始五分钟内击破六名武将	用速型武器攻击敌人时吸收敌人的体力（效果：小）
	太傅	★★☆☆☆	难しい以上	体力保持在50%以上击破七名武将	用力型武器时对弓箭和冲击波的防御力提升（效果：大）
	征东将军	★★☆☆☆	难しい以上	体力保持在70%以上击破三名武将	用EX技对应武器时攻击力增加（效果：中）
	征西将军	★★★☆☆	难しい以上	体力保持在60%以上且在未使用无双乱舞的情况下击破两名武将	用力型武器时攻击力增加（效果：小）
第七阶段	司徒	☆☆☆☆☆	修罗以上	体力保持在50%以上且在未使用无双乱舞的情况下击破五名武将	对空中的敌人伤害增加（效果：大）
	相国	★☆☆☆☆	修罗以上	体力保持在50%以上且在未使用无双乱舞的情况下击破四名武将	用速型武器攻击敌人时吸收敌人的体力（效果：中）
	骠骑将军	★☆☆☆☆	修罗以上	战斗开始三分钟内击破五名武将	用力型武器时攻击力增加（效果：中）
	都督	★☆☆☆☆	修罗以上	在未使用无双乱舞的情况下击破八名武将	用速型武器时防御力增加（效果：中）
	车骑将军	★★☆☆☆	修罗以上	战斗开始五分钟内在不使用无双乱舞的情况下击破六名武将	用力型武器时对敌将的攻击力和防御力增加（效果：大）
	太尉	★★★☆☆	修罗以上	战斗开始三分钟内在未使用无双乱舞的情况下击破三名武将	用速型武器时攻击力增加（效果：中）
	卫将军	★★★☆☆	修罗以上	战斗开始四分钟内体力保持在50%以上的情况下击破四名武将	用EX技对应武器时防御力增加（效果：大）
第八阶段	大司马	☆☆☆☆☆	究极以上	体力保持在60%以上击破六名武将	用EX技对应武器时对弓箭和冲击波的防御力提升（效果：特大）
	辅国大将军	☆☆☆☆☆	究极以上	体力保持在50%以上击破七名武将	用EX技对应武器攻击敌人时吸收敌人的体力（效果：大）
	丞相	☆☆☆☆☆	究极以上	战斗开始六分钟内在不使用无双乱舞的情况下击破四名武将	用速型武器时防御力增加（效果：大）
	太师	☆☆☆☆☆	究极以上	体力保持在70%以上击破四名武将	用力型武器时防御力增加（效果：中）
	渭阳君	★☆☆☆☆	究极以上	战斗开始一分钟之内击破三名武将	用速型武器时防御力增加（效果：中）
	大将军	★☆☆☆☆	究极以上	战斗开始五分钟内体力保持在50%以上的情况下击破八名武将	用力型武器时对敌将的攻击力和防御力增加（效果：中）
	五虎大将军	★☆☆☆☆	究极以上	在未使用无双乱舞的情况下击破六名武将	用EX技对应武器时对敌将的攻击力和防御力增加（效果：中）
	大都督	★★☆☆☆	究极以上	战斗开始五分钟内击破五名武将	对空中的敌人伤害增加（效果：特大）
	弓腰姬	★★★☆☆	究极以上	战斗开始四分钟内在不使用无双乱舞的情况下击破三名武将	用速型武器时对弓箭和冲击波的防御力提升（效果：特大）
	魏王	★★★★☆	究极以上	体力保持在30%以上且在未使用无双乱舞的情况下击破四名武将	用速型武器时攻击力增加（效果：中）
	吴王	★★★★☆	究极以上	战斗开始四分钟内在不使用无双乱舞的情况下击破三名武将	用速型武器攻击敌人时吸收敌人的体力（效果：中）
	汉中王	★★★★☆	究极以上	战斗开始三分钟内在不使用无双乱舞的情况下击破四名武将	用速型武器时对敌将的攻击力和防御力增加（效果：中）
	晋王	★★★★☆	究极以上	战斗开始四分钟内击破六名武将	用力型武器时攻击力增加（效果：中）
	大贤良师	★★★★☆	究极以上	体力保持在70%以上且在未使用无双乱舞的情况下击破六名武将	用速型武器时防御力增加（效果：中）
	南中大王	★★★★☆	究极以上	战斗开始三分钟内击破六名武将	用EX技对应武器时防御力增加（效果：特大）
	飞将军	★★★★★	究极以上	体力保持在70%以上且在未使用无双乱舞的情况下达到千人斩	用EX技对应武器时攻击力增加（效果：超特大）

秘藏武器入手法

本作每种武器都有两种秘藏武器，其中第一秘藏武器限定在修罗及究极难度下取得，第二秘藏武器限定于究极难度下取得。秘藏武器的入手方法不限角色，不限武器，但限定战场，限定难度。在都督府选择关卡出击时可以在关卡情报上按△键查看秘藏武器入手法。由于本作难度不高，加上游戏中一般会把相关地点和武将以绿圈表示，因此总的来说难度不大，只有数把武器需要点时间来熟悉流程。下文中只会对部分有难度的武器进行特别说明。

需要注意的是第二秘藏武器一开始不能取得，你必须在修罗难度下打过传奇模式的全部关卡后，才会开放第二秘藏武器的取得条件。另外，尽管在究极难度下一样能取得第一秘藏武器，但打过究极难度并不算是打过了修罗难度，只有在修罗难度上写明 CLEAR 字样时才算数。

基本心得

《猛将传》的武器平衡性可谓历代最差，其实之前的系列作品一样存在这个问题，但以前的作品不能更换武器，武器和武将直接挂钩，所以还不至于出现一种武器打遍天下的地步。本作只要掌握了方法，最高难度真是闭着眼睛也能横行呐！这里就简单介绍一下基本思路，方便各位快速打齐奖杯。

吸血无双

《猛将传》最霸道的设定当属吸血的设定。尽管在《战国无双》、《无双大蛇》里也出现过类似的设定，但本作的吸血之强是之前那些作品所无法比拟的。吸血效果是和将军位挂钩的，哪怕是最差的“微小”效果，在实战也变得相当可观。而且这个吸血效果不限于蓄力攻击，随便在人群中放个无双都能立刻吸回本。

吸血的将军位只限于 EX 技对应武器和速型武器这两种。速型武器就是要求素早さ才能装备的武器，EX 技对应武器虽然不限于速型，但这样的将军位并不多见，因此总体来说力型武器就很杯具了。而且人物消失的现象在《猛将传》中非常普遍，因此即使玩家使用了方天戟的 C6 这样的广范围招式，在下一秒钟也会被突然出现的大批敌兵围殴，因此备一把吸血的轻武器是非常有必要的。至于那些限定体力维持于一定比率之上的将军位，如果不用吸血这招，那恐怕就只能靠 S/L 大法来保证了。基本上吸血将军位配上对应武器，只要该武器拥有不俗的范围技，过最高难度都只是时间问题。

马上无双

《猛将传》里部分武器的马上△已经强到令人发指的地步。这其中最逆天的当属雷属性笛加风属性羽扇的组合。推荐组合为：雷光天花（9 级雷属性）、疾风鸿羽扇（9 级风属性），装备印为：二刀属性、马术强化、属性攻击强化、对武将强化、攻击耐性、射击耐性、攻击范围扩大。在 9 级风雷属性的作用下，只要在马上不断按△，即使是最高难度满星关卡的敌将，也只要七八下就能搞定。虽说还要七八下，但雷属性笛的马上△有一定几率将敌将打晕，就算打飞敌将，只要按住 L1 键调整马的位置，很容易就能实现追击，因此这七八下差不多在十来秒时间内就能完成。惟一要小心的是敌将有可能在空中放无双技，这时就要放马上无双躲开。不过笛算速型武器，因此有吸血效果，狂放△绝对可以保证自己血不见红。

比雷笛 + 风羽扇组合略弱一点的是冰弓 + 风羽扇的组合。冰弓的马上△一样相当犀利，范围比雷笛还远，如果能成功冻住敌人的话，讨将速度比雷笛还快，但如果冻不住就比较麻烦。而且冰弓出招略慢，给敌人的空隙也更多。不过冰弓一样是速型武器，因此全程无压力。

“无双”无双

如果不想靠一招马上△打天下，那么就一起来玩地面战吧！和 6 代本传相比，这次游戏主要修正了多段属性伤害的设定，使得过去很多秒将的蓄力攻击被大大削弱。而本作的究极难度要比 6 代本传中的修罗难度难上很多，除了敌将的攻防能力提升之外，杂兵还会给敌将加攻加防补血，另外打死杂兵后掉落道具的几率也低了不少。

不过相对的，本作不少武将的无双技威力大大增加，对于有着强力的防御不能无双技的角色如关羽、吕布、张飞，可以尝试以究极武艺搭配两把高攻击力的雷属性武器作战。因为无双的攻击力与武器的基础攻击力有关，因此力型武器虽然不能用来吸血，但使用这种无双战术是非常给力的。特别是兼有大幅增加攻击力的将军位的角色，用这个战术会更加简单，在居城氛围是秩序的情况下，秒将速度会比马上战术更加快捷，在拿武器时优势明显。当然要论弱智程度的话，那肯定是马上吹雷笛最犀利。

黄巾决起战

大雷光辉杖： 保证全部民均不败走。（只要快速击破程远志即可。）
大冰雪辉杖： 约15分钟内击破太史慈和典韦。

虎牢关之战・联合军

倚天圣剑： 由玩家亲手击破吕布。

虎牢关之战・吕布军

破邪红莲旋棍： 约15分钟内击破刘备、孙权、袁绍、董卓、张角。

洛阳脱出战

海王炼锚碎： 先行救出吕布。
冰雪大神锁： 约20分钟内击破刘备、关羽、张飞。

董卓暗杀战

丽彩艳： 成功潜入董卓军本阵。（不被敌人发现潜入，或是快速击破发现你的武将亦可。）
神雀： 5分钟内突破西北宫殿。（敌将的视野其实相当有限，不发生战斗快速通过并不难。可以在进入宫殿前存个档，多试几次就能成功。）

孔融救出战

狱门双鞭： 击破管亥。（可以等下半战的时候完成。）
神虎双鞭： 不被敌人发现，约15分钟内突破北之砦。（需要在上半战时完成。）

皇帝支援战

神凤首： 约15分钟内击破袁绍。
真朱轰： 约15分钟内击破袁绍，约25分钟内击破貂蝉、张辽。

界桥之战

青釭天剑： 约10分钟内完成计策。（只要快速将任务指示的4名敌将消灭即可，注意不能冲得太前，否则会提前引发骑兵队突击而失败。）
冰牙剑： 约15分钟内击破刘备、关羽、张飞、赵云。

吴郡之战・孙策军

神龙旋棍： 玩家亲手击破严白虎和王朗。
轰天断斧： 除太史慈以外的全部刘繇军武将击破。（注意包括刘繇。）

吴郡之战・连合军

风神刈： 在孙权和周泰合流前击破。（需要先等孙权中伏并说出请周泰帮忙的台词后，再击破孙权，之后击破周泰即可。）

宣城防卫战

真七星剑： 守住兵粮库和武器库。
风： 约15分钟内击破曹操军的武将。

下邳夺取战

将霸轰天戟： 刘备归还前，击破张飞等全部守下邳城的武将。
无双龙天戟： 约15分钟内完成千人斩。

刘备讨伐战

天龙断： 约10分钟内打开城门。（顺序为：制压二砦→引导工作部队→消灭城门前的敌人→控制投石车开门。）
神龙颚： 约10分钟内击破城外的刘备军，并在袁绍军到来后的约5分钟内击破全部袁绍军。

西塞山之战

疾风鸿羽扇： 曹操军援军到来前，制压全部据点。
雷光神扇： 曹操军援军到来后的约7分钟内，击破夏侯惇和曹仁。

关羽千里行・关羽军

应龙偃月刀： 玩家亲手击破张辽和徐晃。

关羽千里行・曹操军

天麟尾刀： 破坏马车，并击败除关羽外的全部敌将。

袁家讨伐战

酸舆乱牙： 约10分钟内击破袁熙。
比翼丽岚： 刘备军援军到来后的10分钟内，击破刘表、刘备、张飞。

祈祷所防卫战

冰雪神扇：约10分钟内将诸葛亮送到祈祷所。
雷光凤羽扇：约15分钟内击破张辽。

潼关防卫战

烛龙讨魔尖：阻止离间计。（贾诩依计行动时迅速击破即可。）
神龙破阵尖：徐晃到来后的约5分钟内，击破徐晃。

阳平关防卫战

鬼神双钺：击破许褚后的约5分钟内，击破夏侯渊。（夏侯渊会在击破许褚后于地图左上方出现。）
大狮子双钺：约15分钟内击破许褚、夏侯渊、夏侯惇、贾诩、张郃。

合肥援护战

雷光天花：约10分钟内完成奇袭计策，再于约5分钟内击破周泰、太史慈。（奇袭计策的完成顺序为：按指示歼灭附近的敌人→和敌主力保持距离→制压下方据点，之后奇袭成功，再快速干掉那两人即可。）
冰雪丽花：约15分钟内击破凌统、太史慈、周泰、吕蒙、甘宁。（计策失败亦可。）

合肥之战・魏军

冰雪神舞圈：曹仁出现前，击破敌将5人并完成500人斩。
蚩尤九天碎：甘宁到来前，击破3名以上的吴将。然后在甘宁出现后的约3分钟内将其击破。

合肥之战・吴军

暴岚大波：4次击破张辽。
火炎大波：张辽以外的各援军出现后，全部于1分钟内击破。（时间要求较高，援军分别是西边的曹彰，曹彰下方据点的徐晃，打倒破坏小师桥的张辽后在北边出现的于禁、孙权跃马后在东北边出现的夏侯惇和曹洪。必须在其出现后秒杀。）

宛城攻防战

大龙舌：约10分钟内救出侯音。
业火连炮：约15分钟内击败蔡文姬和甄姬。

定军山之战・魏军

地龙麟爪：约5分钟内击破魏延、黄忠、关平、赵云。（时间非常紧，按魏黄关赵的顺序直取最好。）
火神刈：魏军无一人败走，并在约20分钟内消灭除刘备外的蜀军全部武将。

定军山之战・蜀军

神雀弓：约5分钟内击破夏侯渊、张郃。
天凤弓：蜀军无一人败走，并在约15分钟内消灭除曹操外的魏军全部武将。

樊城之战・魏军

斩魔麒麟牙：水计发生前击破关平。

樊城之战・吴军

轰天断刀：约3分钟内击破关平。

樊城之战・蜀军

神龙偃月刀：水计发生前击破庞德、曹仁、徐晃。

濡须口之战

暴风大神锁：亲自救出我方武将。（只要在伏兵出现后快速救出张辽、徐晃、张郃即可。）
轰魔神爪：约15分钟内击破朱桓。

白帝城之战・吴军

干将莫耶极：月英到来之前，击破马超和姜维。（直接从八阵图处直取姜维即可，马超会自动从山道撤退。月英的出现条件为战斗开始后经过30分钟，或是进入白帝城后1分30秒，下同。）
火炎神舞圈：月英进入白帝城之前，击破星彩、蒋琬、费祎、杨仪，之后再击破月英。

白帝城之战・蜀军

神龙卷枪：约5分钟内击破周泰、丁奉。
坏军大蛇矛：敌援军到来之前，击破陆逊、程普、陈武、黄盖、全琮、朱桓。

西平关之战

缚龙叉： 击破马超。
极银叉： 约10分钟内击破马岱、魏延。

南中决战

雷光神斧： 破坏蜀军的全部作战。（全部作战指：快速救出我方武将→保护兵粮库→虎战车和月英击破。）
阿修罗旋甲： 约15分钟内击破赵云、魏延、马岱。

南中攻防战

天乱骤雨： 约10分钟内救出我方全部武将。
翠雨千射： 约10分钟内击破7名敌将。

南中之战

火炎斩魔盘： 约15分钟内完成和月英一起夹击的计策。
雷光退魔盘： 约20分钟内击破祝融和兀突骨。

石亭之战

火龙神弩： 迅速完成奇袭之策。
冰龙神弩： 司马懿到来之后完成奇袭，之后再击破司马懿。

街亭之战

紫晶魔弹棍： 迅速救出马谡。
天狼猛袭棍： 约15分钟内击破司马师、司马昭、王元姬。

祁山争夺战

双炎极星： 火计成功。
双雷极星： 破坏全部弩炮。（位置在敌本阵附近的城墙上。）

五丈原之战・魏军

神雷连炮： 曹仁、司马懿健在的情况下破坏战场的全部连弩。（连弩分布于地图上的A、B三处，A处有10台，两个B处各有1台，共计12台。）
神龙双牙： 邓艾、钟会、司马懿健在的情况下，于诸葛亮败走之前，迅速破坏战场的全部连弩。（限制时间很宽松，但麻烦的就是诸葛亮到了时间就会死亡，解决办法是先干掉姜维，这样诸葛亮就不会死亡了。可以先取姜维，之后耐心回本阵防守，待连弩出现后迅速破坏。）

过关流程

1. 开战后经过一定时间，蜀军补给物资到达，士气上升。

2. 魏军增援到达，随后蜀军伏兵出现。为了设置投石机，你需要将邓艾护送到あ处。

3. 出现发现敌补给线的情报后，击破い处的据点兵长即可将其封锁。

4. 诸葛亮死后经过一定时间，或诸葛亮死前先击破姜维再经过一定时间时，接近う处会出现蜀军伏兵和连弩。另外当玩家或友军接近え处时会发现大量火药壶，击破え和お处的两个据点兵长后火药壶机能停止。

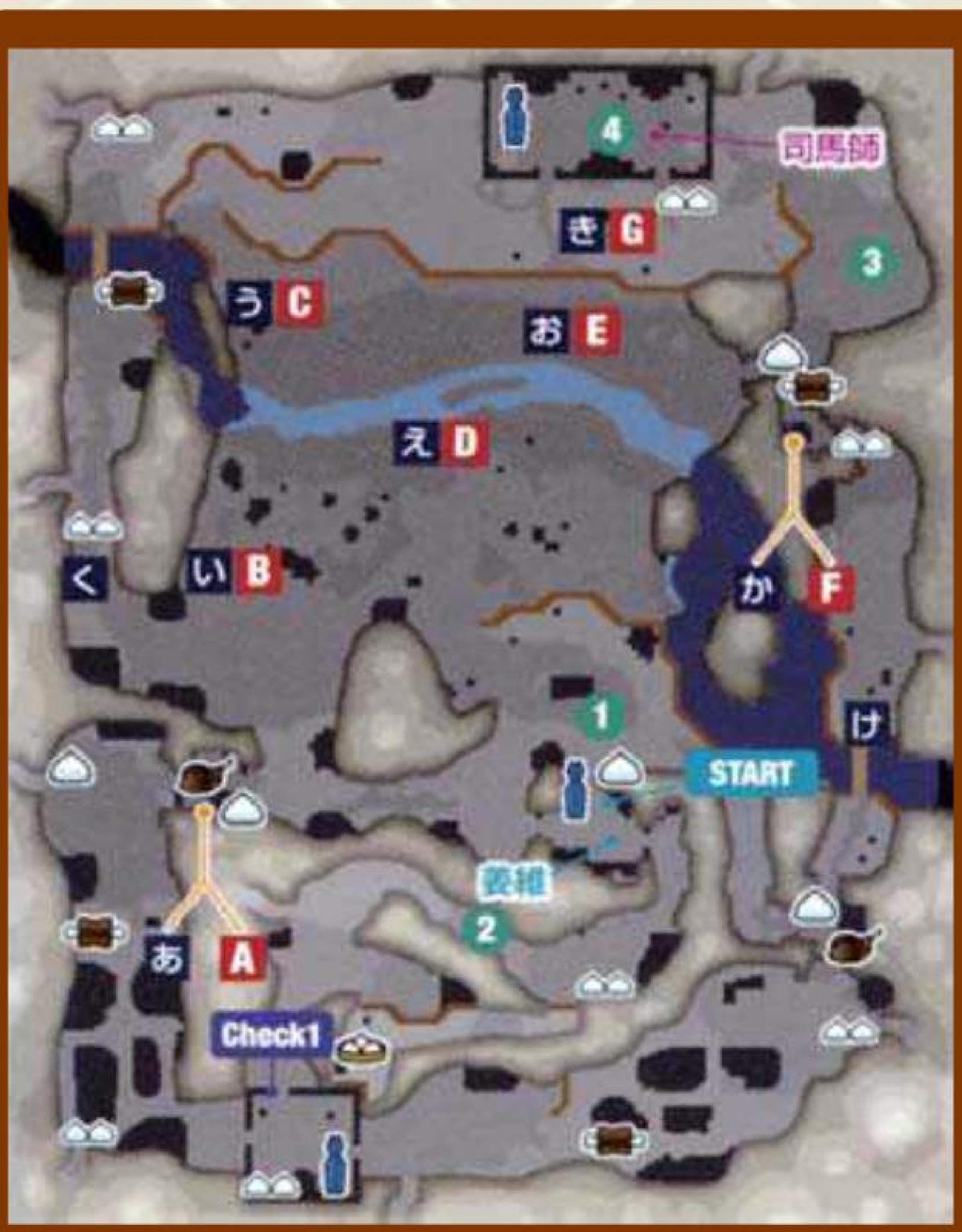
5. 敌本阵位置，击破敌大将后过关。

五丈原之战・蜀军

阎魔神矛： 邓艾出现后在约3分钟内击破。
升龙天枪： 诸葛亮、姜维、月英健在的情况下，阻止魏军设置投石器，再迅速击破司马懿以外的全部魏将。（建议使用诸葛亮或开双打，让其中一人使用诸葛亮，以防止诸葛亮病死。）

五丈原撤退战

真秃溪笔： 成功救出5位以上的我方武将。
真哮天犬笔： 成功救出全部我方武将。



我军共有7名武将要救，分别在ABCDEFG这7处，击破周围以日文假名标注的敌将即算救援成功。要想全员救出的话，对时间要求很紧，建议是进战场后先存档，从下方按ABCDEFG的顺序开始救起，如果有人败走就读档，调整路线。对玩家秒将的能力要求很高。不过用马上战术无压力。其中救出D处的月英后会出现虎战车，一般做到这一步的话就不太容易失败了。

东兴防卫战

迦楼罗旋甲： 约10分钟内完成奇袭之策。（详见地图说明）
破邪大岚枪： 约15分钟内击破王元姬、诸葛诞。

1. 将本阵附近的敌军全部击破。

2. 诸葛诞、王元姬开始向本阵进军，在其到达本阵前击破。

3. 练师提出奇袭的建议。奇袭的路线有上下两条，不能被敌人察觉，あ处的胡遵，い处的韩综要快速击破。无论从哪个方向走，最后来到う处时跳下去即可完成奇袭。

关中侵攻战

罗盾轰霸剑：约15分钟内破坏火焰车。
帝盾神霸剑：约25分钟内击破王元姬、邓艾、钟会。

洮阳之战

歼灭荒尘枪：破坏全部火焰车。
皇龙升天刀：约10分钟内击破王元姬。

钟会讨伐战

雪花飞龙剑：约10分钟内救出张翼。（张翼位于中央砦。）
神雷飞龙剑：约15分钟内击破姜维。

全奖杯入手方法

由于本作的战斗难度堪称全系列最低，因此本作白金难度很低，但和 6 代本传一样花时间，预计在 80 到 120 小时之间。

需要指出的是，尽管通过联动后可以在《猛将传》里玩到本传的全部内容，但本传的奖杯是无法在《猛将传》中取得的。另外一些累计型奖杯均不会计算玩家在本传中累计的次数，如赚取一百万、累计完成 1000 个剧本等等。

如果想提高效率的话，建议各位在 6 代本传中便已打好殷实底子的玩家，一上来就以修罗难度打过传奇模式的全部关卡，同时尽量以拿秘藏武器为前提，如果拿不到亦没有关系。这样在修罗模式下将传奇模式的关卡全部打过之后，就可以挑战究极难度的全部关卡了，同样是顺便拿秘藏武器。如果顺利的话，以上步骤完成大概只用 100 场出头的时间。之后就是刷全角色的将军位，同时副官换上还未听到亲爱台词的角色，注意副官最好是和玩家控制武将相性好的角色，这样“应该”能加快一些效率。65 个角色刷满将军位要 455 场，而这个时候亲爱台词可能还只能刷到 40 来人。接下来就以关羽千里行・魏军 500 场为目标吧，这是过关最快的一关，刷亲爱最佳。整个过程中只要钱达到一百万就赶紧买能力，不花白不花。

奖杯总数	50	铜杯	41	银杯	6	金杯	2	白金	1	奖杯难度	C

真・三国无双 白金
取得条件：获得其他全部奖杯

一骑当千 铜杯
取得条件：在传奇模式中的一场战斗中完成千人斩

天下无双 铜杯
取得条件：在传奇模式中的一场战斗中完成三千人斩
奖杯说明：3000人斩推荐是在最后的洮阳之战完成，玩家可以自己控制夏侯霸，这样整关都是自己独力作战。关卡内有几个无限出兵的地点，只要不干掉守将，可以慢慢杀之。

登龙门 铜杯
取得条件：在传奇模式中初次来到你的居场

行政府本格稼动 铜杯
取得条件：在传奇模式中使用行政府

学问所设立 铜杯
取得条件：在传奇模式中设立学问所

交易开始 铜杯
取得条件：在传奇模式中开始和交易商进行交易

大商人 铜杯
取得条件：在传奇模式中从交易商处获得全部交易品
奖杯说明：每场战斗完之后都去看看就行了，一个地点的交易品拿齐之后就换另一个地点。在完成千关大业之前肯定能满。

皇帝推戴 银杯
取得条件：在传奇模式中将皇帝迎到自己的居城

和気あいあい 铜杯
取得条件：在传奇模式中居城的氛围达到亲爱

香围粉阵 铜杯
取得条件：在传奇模式中听到全部女性武将的亲爱台词

金石の交わり 铜杯
取得条件：在传奇模式中听到全部男性武将的亲爱台词

朋友の证 银杯
取得条件：在传奇模式中听到全部武将的亲爱台词
奖杯说明：全部亲爱台词有可能是玩家最后拿到的奖杯。先把传奇模式打通，之后就开始换人刷吧。按照规律，最快你需要打6场，才有一定几率让该武将变成亲爱。运气不好的人也许要十多场甚至二十多场才会遇到。虽然无资料表明相性对刷亲爱有影响，但出于心理作用我建议各位选择与自己相性好的人为副官，也许会快那么一点儿。（从实际情况来看似乎是要高一点儿……）可以打关羽千里行・曹操军这个关卡，快的话一分钟就能解决战斗。

锦を饰る 铜杯
取得条件：第一次获得将军位

升龙のごとく 铜杯
取得条件：任意武将取得上位的将军位

龙章凤姿 铜杯
取得条件：任意武将取得最高的将军位

汉中王 铜杯
取得条件：刘备、刘禅取得最高的将军位

吴王 铜杯
取得条件：孙坚、孙策、孙权取得最高的将军位

魏王 铜杯
取得条件：曹操、曹丕取得最高的将军位

晋王 铜杯
取得条件：司马昭取得最高的将军位

郡雄割据 铜杯
取得条件：他势力武将全部取得最高的将军位

三国制霸 金杯
取得条件：全武将取得最高的将军位
奖杯说明：全武将取得最高的将军位也是一个相当费时的奖杯，但比刷亲密要好一些。毕竟知道方法的话会快很多，每个人要刷7场，那么65个人就是455场，离1000场的奖杯还不到一半，还行！关卡的话有不少值得推荐的，但为避免大家刷吐，就不一一介绍了……

修罗の利剑 铜杯
取得条件：首次取得修罗难度限定的秘藏武器

云蒸龙变 铜杯
取得条件：取得一半以上的修罗难度限定的秘藏武器

修罗踏破 银杯
取得条件：取得全部修罗难度限定的秘藏武器

究极の得物 铜杯
取得条件：首次取得究极难度限定的秘藏武器

为虎添翼 铜杯
取得条件：取得一半以上的究极难度限定的秘藏武器

究极完遂 银杯
取得条件：取得全部究极难度限定的秘藏武器

至高の武 金杯
取得条件：在传奇模式中取得全部的武器

黄绢幼妇 铜杯
取得条件：观看过传奇模式的全部动画

杰物の足迹 铜杯
取得条件：打过传奇模式的全部传奇剧本

英杰たる所以 铜杯
取得条件：打过传奇模式的全部英杰传剧本

气锐の将 铜杯
取得条件：获得庞德、王异、郭嘉的壁纸1、壁纸2

大富豪 铜杯
取得条件：累计获得金额超过一百万

历战の将 银杯
取得条件：累计完成1000个剧本
奖杯说明：正常情况下在刷完亲爱之前应该已经拿到这个奖杯了，如果没有的话就继续关羽千里行・曹操军砍二爷……

武の境地 铜杯
取得条件：任意武将的全部能力达到MAX

修罗の道 铜杯
取得条件：在传奇模式中初次打过修罗难度的剧本

究极の一步 铜杯
取得条件：在传奇模式中初次打过究极难度的剧本

兵器の达人 铜杯
取得条件：用兵器完成千人斩，可累计
奖杯说明：同样是推荐洮阳之战，用连弩或战车均可。因为可以累计，所以难度很低。

手练 铜杯
取得条件：完成一次由通常攻击、蓄力攻击、易武攻击、EX攻击、无双乱舞1组成的连续技
奖杯说明：借助冰属性的话会很简单。方法很多，这里只举一例：王元姬用镖，先以EX攻击将对手冰住，之后C1、C2、易武攻击，地面无双，即可完成。注意难度不能太低，否则敌将抗不住你的攻击。

练兵奖励 铜杯
取得条件：连续5次提升能力增加道具的效果
奖杯说明：这个奖杯的意思就是指将打死敌将后出现的剑盾通过连击加倍。其中+1的剑盾通过8连击会变为+2，+2的剑盾通过16连击会变为+4，+4的剑盾通过24连击会变为+8。在任意战场上连续将5名敌将打死后掉出来的剑、盾数值翻倍即可获得此奖杯。

暴风 铜杯
取得条件：初次挑战暴风

彗星 铜杯
取得条件：初次挑战彗星

迅雷 铜杯
取得条件：初次挑战迅雷

百花 铜杯
取得条件：初次挑战百花

暴风怒涛 铜杯
取得条件：在暴风中获得第1名

彗星烈风 铜杯
取得条件：在彗星中获得第1名

迅雷风烈 铜杯
取得条件：在迅雷中获得第1名

百花缭乱 铜杯
取得条件：在百花中获得第1名

勇名轰く 银杯
取得条件：在全部4个挑战模式中获得第1名
奖杯说明：获得第1名是指更新游戏中预设的成绩，如暴风的第1名默认为2500人，如果能超过这个数字即为成功。只要超过单人部分的成绩就算数。

超次元ゲイム ネプテューヌ mk2

作为由IDEA FACTORY开发，以游戏业界厂商为题材而制作的日式RPG游戏，本系列在设定上可谓充满了亮点。虽说前作的令人诟病的系统以及恶性BUG为该系列开了个不怎么好的头。还好作为续作登场的本作，系统进行了大幅修改，并且加入了不少人性化的设定同时，战斗也更加爽快有趣。本作剧情方面则继承了前作极具趣味的模式，从个性十足的人物设定，到随处可见的各种令人爆笑的情节和恶搞，乃至某个惨烈凄美的结局，厂商在设定和编剧上可谓下足了功夫。虽然作为RPG仍有很多不完美的地方，不过，笔者细心品味过这款游戏后还是觉得花了数十个小时拿来的白金奖杯一点都不可惜。不管现在在看这份攻略的你是纯粹为了奖杯还是被最初官网公布的几张触手PLAY截图所吸引而玩这款游戏的，不妨让笔者当一下导游，带你畅游这个"海王星"吧！

通关时间：约30小时
真结局通关：约35小时
全奖杯时间：约50小时
全收集时间：约60小时

文 宇宙　美编 心の永恒

超次元游戏 海王星mk2		Compile Heart	角色扮演
PS3	超次元ゲイム ネプテューヌmk2		日版
	2011年8月18日	1人	7329日元
	无对应周边		推荐玩家年龄：15岁以上

系统详解

系统菜单

1.查看角色状态	
2.装备菜单	
3.技能	**スキルセット**；设定角色的攻击动作
	スキル详细；查看角色的技能
4.物品	
5.任务相关，设置作为前卫及对应的后卫角色，按△能在前卫中选定leader。	
6.任务相关	**受注クエスト**；已经领取的任务（已经达成完成条件但未报告的任务会出现“CLEAR”字样）
	达成**クエスト**；曾经完成的任务
	コロシアム；曾参加过的斗技场任务
7.情报菜单	**シャア**情报；各城市信仰心状况
	ダンジョン情报；查询迷宫地点、出现怪物等
	モンスター情报；查询曾遇到过的敌人以及其样子、击破数、掉落道具等
	キャラクター情报；角色介绍，按□能听录音
	リリィランク；好感度查询
	キャラリー；画廊
	ネプペディア；名词解释
	ヘルプ；帮助
8.系统	**ゼーブ**；存档
	ロード；读取存档
	コンフィグ；设置
	タイトル；返回标题画面

角色状态菜单	
1，基本情报	LV：角色等级
	HP：角色的血量，为0则不能继续战斗。
	AP：行动值，攻击、使用技能或道具都会消耗这项数值。
	SP：精神值，发动技能、女神化、以及换人都需要消耗SP。
	NextEXP：升级所需的经验值。
	カテゴリ：角色身分。
	カテゴリ特性：角色所属身分所具有的特性。
2，当前装备：该角色正使用的武器、饰品、防具等	
3，能力情报	STR：腕力，物理攻击力；
	VIT：体力，物理防御力；
	INT：知性，魔法攻击力；
	MEN：精神，魔法防御力；
	AGI：敏捷，影响行动顺序；
	TEC：命中率，影响攻击MISS的概率。
	AVD：回避率，影响受到攻击时敌人MISS的概率。
	LUK：运气，主要影响暴击率
	MOV：移动力，影响角色的移动范围
4，属性情报	角色对四种属性的耐性值
5，アビリティ情报	角色自身的特别能力

※注1:在迷宫中消耗了的HP不会自动回复，所有迷宫也不设回复点，因此除了离开迷宫、升级、道具或战斗中使用技能之外，没其他回复方法。

※注2:菜单中显示的AP为角色的AP基础值，每场的初始AP也是这个数值。战斗中角色的AP用完后该回合将无法下达指令，而没用完的AP可以积累到下一回合，因此实战中最大可用AP是这个基础值的2倍。值得一提的是先制攻击进入战斗初始的AP就是基础值的1.5倍。AP每回合开始的时候回复，回复量则根据以下公式计算：

情况1，上回合剩余AP＜AP基础值:回合开始总AP数＝上回合剩余AP量*0.25+AP基础值；

情况2，上回合剩余AP＞AP基础值:回合开始总AP数＝上回合剩余AP量*1.25。

※注3:SP增加的方式有三种:攻击或被攻击，每HIT增加2点;回合结束增加10点;先制攻击进入战斗增加30点。SP的默认值为0，但是战斗中没用完的SP，可以保留最多100点到下场战斗，离开迷宫则清0。因此如果在迷宫中触发剧情点的BOSS战之前可以先积蓄一下SP，而SP超过了100后可以稍微随意点使用。

スキルセット（攻击设定）

除了第一招不能随意更改之外，随后的二、三、四段可以对高速攻击、重攻击、破防攻击这三种攻击方式进行设定。随着角色等级提升，攻击招式也会越来越多。招式除了分上述的三种类型之外还有其他参数:消费的AP，范围，HIT数，威力，属性，物理/魔法属性，附带的异常效果。

招式设定的时候，其顺序并不建议单纯由弱到强来按顺序设置二、三、四段，因为EX终结技系统的存在(下文说明)，加上中后期大多是靠技能进行输出，因此，关于如何设定招式这里有两点建议:1，控制AP消耗，保证该角色每回合如果不做其他动作的前提下肯定能打出至少一套EX终结技，因为只要能终结技打出来，输出和SP回复量肯定比打不出要高，至于要控制在多少以内则视乎角色自身AP的基础值，假设**ネプギア**现时AP基础值是80，那么，总消耗不超过80的连段肯定每个回合都能出。2，这招EX终结技，与前面的招式组合起来，连击数要尽可能多——这完全是为了快速积蓄SP。

好感度

每个角色跟女主角**ネプギア**之间都有一个好感度，如上图所示好感度从低到高分5个等级:讨厌、普通、有好感、喜欢、超喜欢。角色的好感度会直接影响到游戏的最终结局。提升好感度的方法有两种，一，让该角色加入队伍，作为leader的角色好感度增加最快，其次就是前卫，后卫增加速度最慢，不参战的同伴不增加;二，就是在城镇菜单中选择“**みんつぶ**”，跟角色对话触发剧情增加好感度。

城市、地图菜单

ショップ	商店，可以购买道具或装备
ギルド	工会，可以领取任务、报告完成任务
アイテムの开发	道具合成系统，可利用素材合成道具、武器，合成的列表能
みんつぶ	跟街上的人，同伴对话，有些对话会触发剧情。
街を出る	离开城市到大地图。

工会任务

游戏中的任务按难度分 E、D、C、B、A、S 共 6 个等级。而类型有采集和讨伐两种，任务列表前面的小灯如果是橙色代表讨伐任务，而绿色则代表采集，采集任务只要上缴要求的材料即可马上完成，而讨伐则需要接了任务后去击败对应的怪物才能回来报告完成。完成任务除了能获得报酬和道具奖励之外，还会令各个城市的信仰值发生变化。信仰值具体的变化方式可参考下文“**シャア**”部分。

另外还要注意的一点是，**如果想一周目之内打出全部结局的话，笔者给大家的建议就是第五章接近尾声之前，除了剧情必须的任务之外全都不要做，不然可能造成不可挽回的局面。具体原因请参考本攻略“白金研究篇”与结局相关的部分。**

コロシアム

即斗技场模式，流程到第 5 章第一次跟**マジック・ザ・ハード**战斗后，**ギョウカイ**墓场就会变成斗技场**コロシアム**。斗技场的挑战根据难易度从 E~A 再到 S 共 7 个等级，难度越高里面的敌人就越强悍，挑战奖励自然就越丰富，也有不少道具或装备只能从斗技场中取得。而如果在斗技场中被团灭也不会迎来 GAME OVER，不会有任何影响。

道具开发

在城市菜单中选“**アイテムの**开发”便能进行道具合成。能否合成一种道具或者武器首先取决于玩家时候拿到了相应的“企划书”，拿到了企划书才能在合成菜单中看见该道具。其次就是要搜集齐必要的合成素材了。一般来说，强力的武器、道具都是靠合成弄出来的。后期一些高级的回复药价格都非常昂贵，合成能节省一大笔开支。

世界地图

随着剧情的推进，开启的地图也越来越多。世界地图上显示的地图主要有两种，城市和迷宫。把光标移动到城市地图上会显示该城市的信仰状况，除了四个首都之外，其他城市都无法进去。迷宫则是玩家冒险的主要地方，把光标移动到上面会显示出迷宫里面出现的怪物。如果可以触发剧情的地点，地图上面会显示一个感叹号和“event”的字眼。

シェア

信仰心，表示这个城市的市民对某个势力的信仰状况。大地图上除了能看到全世界的信仰状态图之外，还能看到各个城市的信仰状态。信仰状态图透过不同颜色的比例来显示该城市的信仰状态，红色表示**マジェコンヌ**、紫色为**プラネテューヌ**、绿色为**リーンボックス**、白色为**ルウィー**、黑色为**ラステイション**。前期全世界的信仰心都是偏向于**マジェコンヌ**，因此红色的弧度最大。信仰心不仅会影响到该国家女神的能力，甚至对最后的结局也有重要的影响。

信仰状态可以通过完成工会的任务或者打斗技场进行调整。任务资料里面的“依赖元”就是受任务影响的城市，而“上升**シェア**”和“下降**シェア**”则表示完成这任务会导致“依赖元”的信仰发生如何的变化。注意上升和下降两个数值是必须同时变化的，如果下降的势力在那个城市里面已经没有信仰心了，那本应该上升的势力其信仰心也不会发生变化。

迷宫探索

迷宫操作	
左摇杆	控制角色移动
右摇杆	调整视角
△	打开菜单
□	攻击
○	调查，确认
×	取消，探测隐藏宝箱
R2	快速调整视角
START	查看地图
方向键↑	拉近视角
方向键↓	拉远视角

遇敌 & 战斗

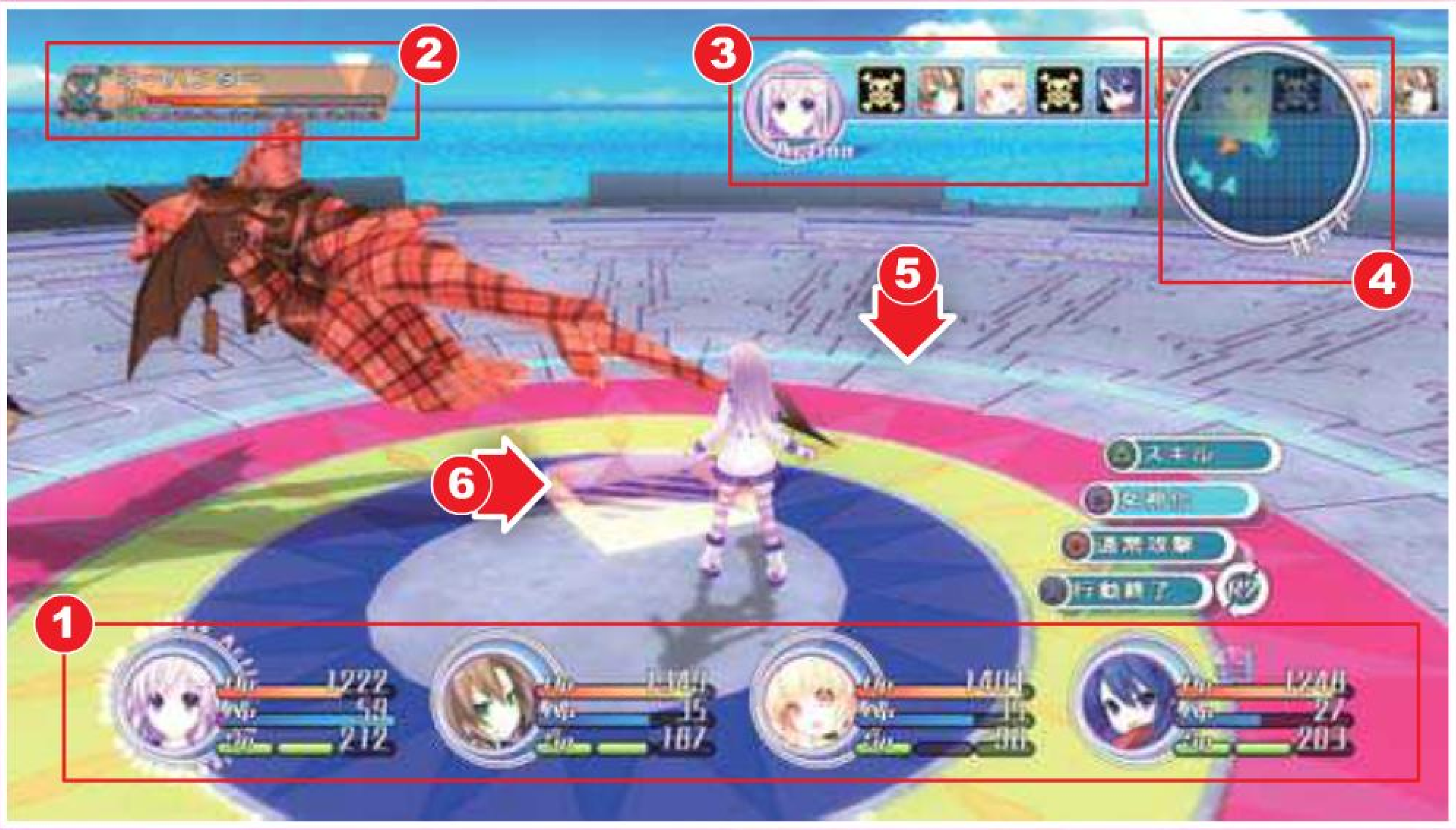
迷宫中红色圆点表示为敌人的位置，上前触碰后就能进入战斗。用□攻击击中敌人进入战斗，不论是否已经被发现都可以发动先制攻击，而如果敌人等级比玩家低很多，□则会直接击杀敌人。注意直接击杀既不会获得奖励，也不会获得经验值，甚至任务的讨伐数量都不算。因此刷素材或者练级、做任务还是得直接战斗。

地图、探索

在迷宫中可以用 START 键打开地图，地图上能清楚看到敌人的位置、宝箱、采取点、触发剧情点。第一次进入迷宫不会有采取点位置的显示，隐藏宝箱也不会在地图上显示，玩家要边走边按 × 进行探索才能发现。采取点主要能获得一些合成素材，而且每次进入该地图都能采取，而宝箱则只能拿一次。

地图上红色感叹号表示的位置就是剧情点，剧情点的位置能看见一块闪亮的宝石，上前触碰即可触发这个迷宫的剧情——通常都是 BOSS 战，因此触发剧情前最好先存档。

战斗系统



战斗画面解释	
1，前卫角色情报	显示当前的HP、AP、SP，对应的后卫。
2，敌人情报	显示敌人的名称、HP、GP。
3，行动顺序	敌我双方角色的行动顺序。
4，雷达	显示战场的基本位置信息。
5，移动范围	角色在该回合内可任意移动的范围，受MOV所影响。
6，攻击范围	角色普通攻击的范围。

战斗基本操作

按键	第一页	第二页	发动攻击后
△	技能	–	高速攻击
□	女神化/女神化解除	换人	重攻击
○	发动攻击	使用道具	break攻击
×	回合结束	逃跑（仅版边才能使用）	取消
摇杆	控制角色移动		
方向键	更改技能指定对象		
L1	当前角色逆时针旋转		
L2	当前角色顺时针旋转		
R2	指令翻页		
L2	快进、跳过动作演出		
方向键↑	拉近视角		
方向键↓	拉远视角		
方向键←、→	选择技能使用对象		

攻击（高速攻击、重击、破防攻击）

只要敌人在角色的攻击范围内，按下○键就能对范围内的所有敌人发动攻击。在第一招固定攻击动作之后，随后三招可以按照提示按下△、□、○随意组合形成一套连击，三个按键分别对应高速攻击、重击、破防攻击三种类型。高速攻击在伤害上稍逊，但是攻击次数多，回复SP速度较快；重击则是威力极高的单发攻击；破防攻击则重点削减敌人的GP使敌人防御崩坏。

一套连击共4个指令，但即使已经打完了一套连击，只要角色AP值足够，该角色仍然可以继续发动攻击直到AP消耗完毕。

EX终结技

不同角色都有各自特定的EX终结技，而且随着等级提升还能学会更多的终结技。EX终结技发动条件有两个，首先就是按该EX技特定顺序进行连击，其次就是所要求的连击其消耗的AP要达到指定的要求。就以**ネプギア**的“**ラジカルセイバー**”为例来说明吧，

“**ラジカルセイバー**”发动的要求的连击顺序是○、□、□，而要满足的AP数是50

大家可以看看以下两种攻击招式的设置方案

/	○2nd	□3rd	□4th	总AP	“フォーミュラーエッジ”能否发动
情况1	ブレイクヒット（AP18）	パワーヒット（AP15）	パワードヒット（AP25）	53（>50）	能
情况2	ブレイクヒット（AP18）	パワーヒット（AP15）	パワーヒット（AP15）	48（<50）	不能

从表中可以得知，如果照情况1设置招式，总AP大于要求的50点，满足发动条件，那么**ネプギア**在战斗中只要AP数足够，战斗时攻击的出招表就会出现“EX”字样的提示。按照提示依次按下○□□，**ネプギア**打完全套动作之后就会自动接上“**フォーミュラーエッジ**”收尾，而且不会再额外消耗AP。如果按照情况2配招，因为总AP数不足50，因此战斗中就算AP足够，出招表上面也不会出现“EX”字样的提示，当然打完之后**ネプギア**也不会接上“**フォーミュラーエッジ**”了。

女神化

第一章尾声触发跟下端战斗的剧情开始，战斗菜单便开启“女神化”的指令。游戏中只有特定的角色（女神或女神候补生）能使用女神化。女神化发动之后角色除了着装变化之外，各项能力值也会大幅提升。而女神化发动

会消耗100的SP，而随后每个回合结束都会消耗15点SP。SP消耗完了女神化也会自动解除。

スキル（技能）

每个角色根据自身的设定会有各种各样的技能，技能的效果从回复到攻击多种多样，善用这些技能往往能使我方在战斗上占得优势。而发动技能会消耗相应的AP和SP，一个行动回合中，角色只要还有足够的AP和SP，技能就可以随时发动。但使用一次技能之后该回合就会强制结束（哪怕AP没有用完）。

连携攻击

游戏中，**ネプギア**能够和另外3为女神候补生、以及**ネプテューヌ**学会连携技。其中剧情到第四章学会的“**スペリオルアンジェラス**”须要4位候补生同时上场，而

其他的连携则需要跟**ネプギア**组成一对（相互为前后卫）才能使用。发动“**スペリオルアンジェラス**”的时候，4位角色都要同时为普通状态或女神状态，并且有足够的AP和SP才能发动。而其他的两人连携攻击只要在场的那位角色AP或SP足够，而且都在普通人状态或女神状态即可。注意如果想在女神状态发动连携，须要先让第一位角色女神化，然后女神化的状态将另一位角色替换上场，待两人都女神化之后才能发动。

援护

每次战斗只能让4个前卫角色出场，而每个前卫可以带一个后卫一起战斗。后卫不会直接上场，但是会给对应的前卫角色提供各种支援效果，不同角色的支援效果各不一样，具体可以在设置队伍的菜单中确认。

援护效果一览表	
ネプギア	能力下降无效、伤害界限突破
コンパ	异常状态无效、魔法伤害耐性上升
アイエフ	消费AP减少、获得EXP增加
日本一	待机时间减少、能力下降无效
ユニ	消费AP减少、物理伤害耐性上升
がすと	异常状态无效、获得EXP增加
5pb.	能力下降无效、魔法伤害耐性上升
ロム	消费SP减少、待机时间减少
ラム	获得SP增加、消费AP减少
ネプテューヌ	防御补正无效、物理伤害耐性上升
ノワール	获得SP增加、获得EXP增加
ブラン	消费SP减少、获得EXP增加
ベール	待机时间减少、异常状态无效

异常状态	
毒	每回合开始后HP下降。
麻痺	状态结束前不能行动（AP、SP仍然能积累）。
スキル封じ	在一定的回合数内无法使用技能。
ヒール	一定回合数内回合开始回复少量HP。
ウイルス	女神或女神候补生在一定回合内无法女神化，女神化状态下进入此异常状态也会强制解除。

怪物污染化

战斗中杂兵怪物会有一定几率污染化，污染化之后颜色一般会变暗，HP 会全部回复，战斗力也会大大增强，因此最好优先击破。另外，如果战斗中出现了一次污染化，其他杂兵污染化的几率也会大大上升。

防御崩坏

敌人情报中 GP 一项数值为防御值，任何攻击都可以同时削减敌人的 HP 和防御值，防御值消耗完会进入防御崩坏状态，这时候敌人的防御力会大幅下降。

流程攻略

游戏的本身流程其实没有特别难的地方。毕竟游戏很体贴地在大地图上用感叹号和“event”字眼标识了下一步该去的地方，就算是迷宫也好，稍微绕个圈也就能轻易找到剧情点（迷宫地图中同样是有感叹号表示），所以就算看不懂剧情，玩家也可以轻松地推进流程。因此本攻略里除了简略的介绍剧情之外，重点将放在 BOSS 的战术以及各种注意事项上。

序章 終焉のプレリュード

剧情简介

——ギョウカイ墓场。

在这个死者徘徊的地方，**ネプテューヌ**、**ノワール**、**ブラン**、**ベール**四位女神与一位女性展开了殊死的搏斗。四位女神都拼尽全力展开了凌厉的攻势，然而对方却很轻易就将这些攻击都化解了——倒不如说丝毫都不为之所动。终于，厌倦了这场无聊游戏的她仅仅一招就将四位女神击倒了。面对轻易就将四位女神打败的强大敌人，只能在一旁袖手旁观却无能为力的女神候补生——**ネプギア**发出了无助的哀嚎……

三年后，**ギョウカイ**墓场这片荒芜的土地上出现了两位少女的身影——工作于情报部门的**アイエフ**和见习护士**コンパ**，两人受**プ**

ラネテューヌ教祖**イストワール**的委托来到了这里调查三年前失踪的 4 位女神和女神候补生的下落。经过了一番搜索后，她们在墓场的深处找到了无数触手束缚着的 4 位女神和**ネプギア**。正当她们准备救人的时候，负责看守这个墓地的犯罪神四天王之一——**ジャッジ・ザ・ハード**出现了。

面对对方压倒性的实力，两人只救出了**ネプギア**，但依然无法战胜眼前的敌人。千钧一发之际**ネプギア**只好引发了信仰水晶剩余的力量来帮助众人逃脱……

流程惟一一场教学性质的战斗，直接让**ネプギア**靠近 BOSS，按△发动技能即可进入剧情。序章结束。

第一章 女神のオラトリオガイド

剧情简介

回到了**プラネテューヌ**的**ネプギア**稍作了休息之后，教祖**イストラール**迫切地问起了三年前到底发生了什么事情。听**ネプギア**讲述了当年四位女神轻易地被犯罪神四天王之一的**マジック・ザ・ハード**打败的事情后，**イストラール**感到了很深的自责，因为当年正是她提出集合四位女神的力量，直接去**ギョウカイ**墓场将**マジェコンヌ**的势力消灭这个无谋的计划。最终导致的结果就是**ゲイムギョウ**界近 8 成的信仰已经被**マジェコンヌ**所占领，社会变得一塌糊涂了。

为了补救当初的错误，**イストラール**必须先将四位女神都救出来。她建议让**ネプギア**去找另外 3 个势力的“游戏角色”（**ゲイムキャラ**），然后借助她们的力量去拯救四女神——于是，**ネプギア**和**アイエフ**、**コンパ**三人便展开了旅程。

流程

剧情之后可以先在城市菜单中选择“みんつぶ”跟街上的角色对话，コンパ和アイエフ两人都可以触发剧情。选“街を出る”就能进入大地图。

↓

进入地图后前往バーチャフォレスト能触发剧情。剧情之后击败 3 只史莱姆，然后还要跟巨型史莱姆战斗。巨型史莱姆的战斗开始时候会出现防御崩坏的提示，这时候就能利用○攻击削减他们的防御值，破防后便轻松将其击破了。战斗胜利后自动返回大地图。

↓

回到プラネテューヌ触发剧情，这时候城市菜单追加“ギルド”，也就是工会的选项，而同时工会里面有两个任务。分别是“スライヌ退治”“超战略～战斗の霸者～”，都把这些任务接下来吧。

“スライヌ退治”只要到バーチャフォレスト随便打败两只史莱姆即可，而“超战略～战斗の霸者～”则需要打倒 3 只“ダイコンダー”，也就是バーチャフォレスト里面的萝卜型敌人。两个任务完成并且返回工会报告之后进入剧情，获得“[企画书] ネプビタン”以及道具开发功能开启。

↓

剧情后出现新迷宫“ダークネス 60”，同时追加两个采集任务“求む！ネプビタン！”和“アイドリングマイスター”。前者要缴纳的“ネプビタン”直接通过工房合成即可，素材能够在バーチャフォレスト拿到，而“アイドリングマイスター”要收集ドットアンテナ两个，获得方法是去新迷宫ダークネス 60，打那种点阵图样子的怪“シカベーダー”掉落。

↓

完成两个任务后回去工会报告后剧情，同时开启新城市“ハネダシティ”和迷宫“バーチャフォレスト最深部”。

↓

进入“バーチャフォレスト最深部”马上回触发战斗，对手是 4 只“污染チューリップ”，击败他们之后就可以在迷宫里探索了。注意这个迷宫最右边的分支路线会出现危险种怪物“フェンリスヴォルフ”，也就是那只狼狗型的敌人，以现在的能力不太可能打赢，最好还是回避吧。走到迷宫中红色叹号的地方就能触发剧情，因为紧接着的是一场战斗所以最好先存档。

↓

剧情后女神化模式开启，ネプギア能够使用女神化了。而面对的 BOSS 是“下つ端”。下端的攻击力很高，哪怕是女神化的ネプギア直接硬拼还是有点危险。开场之后要尽量拉近距离，不然下端会高几率使出一招威力极强的远程射击。随后只要注意利用魔法或者道具回复 HP 即可获胜。

↓

战斗胜利后获得パープルディスク，剧情后本章结束。

第二章 相剋のインターセクションへ

剧情简介

重拾了信心，取回了女神化力量的**ネプギア**正式开始了到各国寻找游戏角色的旅程。首先的目的地是**ラステイション**

流程

第二章开始，出现新城市ラステイション

前往**ラステイション**触发剧情，这里会遇到 PSP 妹妹**ユニ**，剧情后她会加入队伍出，世界地图出现城市"ミッドガルド"和迷宫"リビートリゾート"。

前往リビ－トリゾ－ト，注意右边的分支会出现危险种怪物フェンリスヴォルフ，不用管它重点去找剧情点。

剧情战斗，固定出击的角色是女神化的**ネプギア**和**ユニ**。敌人只有下端一个，因为是面对两位女神化的角色，所以非常轻松，注意一下回复即可。战斗结束后**ユニ**脱离。

进入**ラステイション**两次，为了调查游戏角色的情报，**ネプギア**决定去这里的教会找教祖。作为情报交换，教祖提出的要求是让众人去替他找到"宝玉"和"血石"两种道具，以及告诉他三年前**ギョウカイ**墓場到底发生了什么事情。

出现新迷宫"**ゾーンオブエンドレス**"，先到这里探索吧。注意这里出现的**ヤンキーキャット**这种敌人连续攻击伤害比较高。找到剧情点后**ファルコム**登场，她告诉了众人宝玉是从栖息在**バーチャフォレスト**的怪物身上掉落的。于是前往**バーチャフォレスト**最深部。

出发前最好先去商店给全员换套好一点的装备，因为**バーチャフォレスト**最深部的剧情点会触发 BOSS 战，对付危险种之一的**エンシェントドラゴン**。BOSS 的攻击方式主要是前方小范围三连拳，如果之前有提升过装备的话每段伤害可以控制在 200 以内。同时为了避免被打中多个角色，角色之间尽量不要站得太近。推荐让防御力比较好的**ネプギア**直接走到 BOSS 正前方对拼，其他角色则绕到 BOSS 背后攻击，**コンパ**在攻击同时还要负责回复。BOSS 有一招能打出 4 位数伤害的，所以血量也要保证在一定程度以上。破防之后**ネプギア**的 SP 应该积蓄不少了，女神化之后发动技能便可以重创 BOSS。战斗胜利后获得宝玉。

击败了**エンシェントドラゴン**后下端再次出现捣乱，而且这次还准备了特别的装置使得**ネプギア**无法的女神化，紧急关头自称正义英雄的日本一出现并加入队伍，紧接着跟三台 M–3 **カスタム**战斗。M–3 **カスタム**的招式附带麻痹属性，而且很会集中攻击一个人（一般是日本一），所以最好还是先让**コンパ**走远点负责回复。虽说刚打完 BOSS 紧接着就是杂兵连战可能有点吃力，不过上一场战斗一般都会有一到两个角色升级了，从而会回满 HP，因此比较轻松。

追加新迷宫"ミッドカンパニー"，返回**ラステイション**会再次触发剧情遇到一位防卫队的青年。这位青年说能提供血石的信息，但是希望**ネプギア**先帮他讨伐了**セプテントリゾート**的怪物，于是前往**セプテントリゾート**。

在**セプテントリゾート**的剧情点进入战斗，BOSS 是**シーハンター**。比起之前的**エンシェントドラゴン**，明显这个 BOSS 要轻松点。BOSS 的攻击手段主要是单体攻击，偶尔会使用带封技效果的攻击，注意让**コンパ**稍微走远点回复即可。战术跟刚刚差不多，先集中削减 GP 令 BOSS 防御崩坏，然后让**ネプギア**女神化之后发动技能重创。击败 BOSS 后返回**ラステイション**，剧情后出现新迷宫**セプテントリゾート**。

到**セプテントリゾート**找到剧情点，因为是二连战因此战斗前最好先存个档。首先是**テコンキット**×3，比较轻松，不过要注意麻痹攻击。胜利后获得"血晶"。

同样是为了夺取血晶而来的**ユニ**要求跟**ネプギア**来一场一对一的公平对决，如果她赢了就要**ネプギア**交出血晶，相反输了她就离开。此战固定只能让**ネプギア**一人出击，对付女神化的**ユニ**。不过因为是公平对决，上一场战斗**ネプギア**就算被打到重伤开战的时候 HP 也会回满，但是 SP 就全没了……因此这场战斗重点是如何赚取 SP，先拉开距离赚取一定量的 AP，然后用"高速攻击 +EX 终结技"积蓄 SP，当然血不够的时候还是可以用魔法回复的。**ユニ**的攻击手段主要是连射，有时候会用毒弹，没有什么特别高威力的攻击，注意回复即可。通过拉锯战慢慢积蓄 SP 同时削减**ユニ**的 GP，SP 只要到 145（女神化 + ミラージュ・ダンス）以上就马上女神化并发动技能，战斗就能获胜。

前往**ラステイション**，把拿到的宝玉和血石拿给教祖。教祖也告诉了大家，游戏角色的位置在**セプテントリゾート**。

在**セプテントリゾート**的剧情点找到了游戏角色，但是因为游戏角色是奉女神之名守护这个地方的，现在女神不在，他更加不能离开这里。碰巧之前遇到的**ネズミ**出现，原来它也是犯罪组织的成员**ワレチュー**。向**コンパ**示爱被拒的他召唤出强大的怪物要破坏掉寄宿着游戏角色的光盘。

BOSS 战，**フェンリル**＋**ワレチュー**（读起来真像"卧了(个)去"）。本战可以采用引蛇出洞各个击破的方法战斗。属于危险种的**フェンリル**在此战基本上不会移动，分散站位保持距离即可。**ワレチュー**则会主动进攻，除了血多防厚以及会封技的攻击之外没有特别威胁，先破防然后慢慢用普通攻击将其击破即可。解决掉**ワレチュー**后剩下**フェンリル**，这时候日本一和**ネプギア**应该已经积蓄了不少 SP 了，不过还是先别急，先分散站位，最好前后左右每个方向站一个人，避免了多人同时受到攻击的情况。破防之后让日本一提升**ネプギア**的攻击力，然后**ネプギア**女神化，两人一起放技能打。胜利后获得"**ブラックディスク**"

去**ラステイション**发生剧情。获得了"**ブラックディスク**"的众人准备前往下一个地方寻找游戏角色。出现新城市**ルウィー**。前往**ルウィー**发生剧情，发现了众人的下端为了逃跑抓走了路过的**ロム**当人质跑到了**ルウィー**国际展示场东馆。出现新迷宫"**ルウィー**国际展示场东馆"。

展示场东馆是个两个区域的迷宫，前往第二个区域找到剧情点。发展剧情前最好先存档，接着又是 2 连战。

第一战是下端，老朋友了，除了能力稍微提升了之外没什么难度，注意麻痹效果的攻击，一旦中了一场状态就让**コンパ**回复。第二战是 DS 姐妹，女神化之后的**ロム**和**ラム**。没特别的难点，而且两人站位较近，稍微调整一下位置就能轻易同时击中两人了。两人的防御比较高而且 HP 也不少，还是建议先破防。要注意的是她们的 HP 如果在一半以下之后就会使用回复技能，而且回复的量非常多，因此前期积蓄 SP 也是很重要的工作。破防之后还要控制一下行动顺序和她们的血量，让**ネプギア**女神化然后发动技能直接击杀或给予重创，然后让随后的角色补招各个击破。

返回ルウィー发生剧情。抵达了教堂的众人找到了教祖，但是教祖不肯告诉她们游戏角色的位置，理由是游戏角色有自己的重要使命。碰巧在街上碰见下端，想到下端应该也是要寻找游戏角色的光盘，跟踪他说不定会有什么发现。于是众人就展开了行动。

重复进入ルウィー三次就会在下端的话中得到情报，游戏角色就在“世界中の迷宮第一階層”，前往这里前记得先去换些好一点的装备，等级推荐 25 左右。因为之后的剧情是 2 连战，所以触发剧情前最好先存档。和游戏角色谈话得知这个游戏角色并不是ルウィー这个国家的，而是ネプギア的姐姐派来守护这里。就在她将要说出自己的使命的时候，下端出现并召唤出大量的敌人。

アイスキャット x 2，惟一要注意的是它们会使出攻击力超高的招式，会打出 4 位数的伤害，保持血量即可。击败了敌人之后发现已经迟了一步，游戏角色的光盘已经被下端破坏掉了。因为游戏角色的破坏，由她所封印的杀戮兵器——キラーマシン，也会大量被解放出来。

第二战キラーマシン，HP 厚而且攻击力很高，注意分散站位。战术还是可以让 4 个角色分散在前后左右的位置围攻，コンパ主要负责回复，日本一的技能“天使の爱”能小范围回复 50% 的 HP，也要善加利用。ネプギア因为主要工作是积蓄 SP 和 AP，因此最好不要浪费在回复上。アイエフ LV20 的时候能学会的无属性魔法ラ・デルフェス威力不俗，而且削减 GP 效果惊人，破防的重任就交给她了。破防之后就是老套路，让ネプギア女神化使用 EX 攻击又或者技能来重创 BOSS，胜利后进入剧情。

为了封印大量的キラーマシ返回ン众人只好想办法修复游戏角色的光盘，返回ルウィー，发生剧情，遇到がすと。がすと说能够修复这张光盘，但是先要去搜集两个素材，分别是“レアメタル”和“データニウム”。获取的位置分别是ルウィー国际展示场东馆和世界中の迷宮第一阶层。

分别去ルウィー国际展示场东馆和世界中の迷宮第一阶层找到剧情点，前者要击败メタルシエル，而后者要击败“川岛教授”，基本上都是杂兵等级的敌人，击败他们后就能获得素材。返回ルウィー将刚拿到的素材交给がすと，がすと修复完光盘后还会加入队伍。

在ルウィー的城市菜单中选择“みんつぶ”跟がすと对话能触发两个特殊剧情，还能分别拿到“[企画书]がすとの万能药”和“[企画书]リフユールオール”。前往ラステイション和日本一对话能拿到“[企画书]ヒーロードリンク”

前往世界中の迷宮第一阶层，这里要击破两个 BOSS，虽然不是连战但最好还是准备一下道具和装备才出发吧。找到第一个剧情点之后进入 BOSS 战，对手同样是キラーマシン，按之前的方法将其击倒即可。第二战是ハードブレイカー，论实力其实也就キラーマシン的强化版，基本的战术套路不变，但ハードブレイカー攻击力比キラーマシン稍高，血量稍底的时候有秒杀的可能，因此最好让有复活魔法的がすと出场。战斗胜利后“ホワイトディスク”入手。回去ルウィー向教祖汇报。

下一站是去找リーンボックス的游戏角色，去这个城市首先得从ラステイション坐船。抵达ラステイション发生剧情，ネプギア等人因为没赶上最后一艘船而被下端捷足先登到达リーンボックス，导致那边回航的船全部被他弄坏。第二天众人只好去搜集材料修船了。要搜集的素材是帆、锚、船首像三个，分别完成 D 级任务“夏休み扑灭委员会”、“土管が爆发した”、“長身眼镜男子を目指して”即可。顺带一提，这三个任务都是在世界中の迷宮第一阶层完成。

拿到三个素材之后去ラステイション会自动发生剧情，新城市リーンボックス出现。去リーンボックス发生剧情，受教祖的委托去讨伐怪物。

出现新迷宫ガペイン草原，前往草原发生剧情遇到ケイプ，然后返回リーンボックス，连续进入リーンボックス发展剧情 5 次，冒牌教祖的身分就会暴露，出现新迷宫アンダーインヴァース。前往アンダーインヴァース的最深部触发剧情，救出真正的教祖。返回リーンボックス，剧情后再去アンダーインヴァース。出发前建议准备一些复活道具“生命的碎片”，在深处触发剧情后跟下端和ワレチュー战斗。

二连战，下端＋ワレチュー。注意下端会用麻痹攻击，而ワレチュー则会用封技的攻击，攻击力不太高但是连打次数很多，并且很喜欢打同一个人。建议让コンパ当ネプギア的后卫好免疫异常状态，回复手段主要用日本一的技能“天使の爱”（效率比コンパ现时所有的回复手段要高）。胜利后发生剧情，随后进入第二战。第二战两人的能力都会有所提升，而且还会使用高威力的必杀技攻击，血量尽量不要低于 2000。

返回リ－ンボックス向教祖报告已经取得了游戏角色，剧情后害臊娘 5pb 加入。本章结束。

第三章 イヴェイダーの女神たち

剧情简介

成功获得了三个势力的游戏角色他们的力量和帮助，ネプギア等人正要回去プラネテュ－ヌ准备营救四女神的行动。而就在此时她们收到了イストワ－ルト的指示，去支援被マジェコンヌ袭击的西边的岛屿，在那里众人再次遇到了之前帮过忙的冒险家ファルコム。

流程

第三章开始，剧情后出现新城市“エレシアンシティ”和迷宫“ノ－コネディメンション”。

进入迷宫之前先去触发对话剧情，可以对话的分别是プラネテュ－ヌ的コンパ、アイエフ、“稲船さん”，リ－ンボックス的 5pb（奖励“企划书マジックディスク”）和ラステイション的日本一（奖励“企划书ヒ－ロ－ドリンク C”）。

前往“ノ－コネディメンション”，在剧情点发生战斗。对手是危险种的飞龙——リュウオウ。动作比较迟缓，不过还是要小心不要站在一起否则全都要挨拳头，BOSS 的必杀技能打出 2000 以上的伤害，所以血量也建议要保证在这之上。战术也是让アイエフ使用魔法尽快破防，ネプギア则尽快蓄满 SP 女神化来打。

成功解除了西边岛屿的威胁之后回到プラネテュ－ヌ，イストワ－ルト为了营救女神已经开始制作新的信仰水晶了。而这时アイエフ受到了谍报部的消息，ルウィ－的信仰急剧下降，众人决定前往调查。进入ルウィ－发展剧情两次，查出了信仰下降的原因是ワレチュ－在贩卖マジェコン之后，出现新迷宫“アイリス草原”。

前往アイリス草原在剧情点发生战斗，对手是ワレチュ－。ワレチュ－的能力比上次见面时候再次提升，最明显的是回避率，一套连段打完之后命中的可能不到一半。攻击手段主要还是那招尾巴连打，很喜欢追打同一个人，而且附带麻痹、中毒、封技等异常效果，因此かずと和コンパ两人必须有一个当ネプギア的后卫，以防止这些异常状态。队伍推荐用ネプギア、日本一、アイエフ、5pb（这个纯粹是个人喜欢），日本一的技能除了有“暗黑剑 X 字斩”作为输出之外，还有“天使的爱”是现时最好的回复技能。アイエフ和 5pb 是因为两人的魔法破防速度很快，也不容易 MISS。

击败**ワレチュ－**之后，回去**ルウィ－**发展剧情两次。下端潜入了**ロム**的房间还将她洗脑带走，逃到了新迷宫“**アタリ－**湿原”。前往**アタリ－**湿原之前最好准备一下，稍后会有两场BOSS战。在**アタリ－**湿原找到剧情点，为了尽快救出**ロム**的**ラム**不幸也被洗脑了，两人随即对**ネプギア**等人展开了攻击。

BOSS战第一战是对**ロム**和**ラム**。两人的攻击方式偏向于魔法攻击，属性主要是风和冰，威力稍高，但这次她们几乎不会进行回复，因而较上一战更加轻松。战术上还是采取各个击破，实际上她们很多时候都站在一起，用小范围技能或者普通攻击同时打两人的战术也是非常高效的。

第二战是犯罪神四天王之一的**トリック・ザ・ハ－ド**。BOSS的舌头连打很容易连死一个角色，而且还会附带麻痹状态。因此首要保护的自然是**ネプギア**先让她不要受异常状态的影响。除此之外，日本一的回复技能也是必须，剩下的位置可以选**アイエフ**或者5pb，她们的魔法攻击破防能力一流。虽说是四天王之一但是实力并不怎么对得起这个头衔——行动太慢了，整场战斗几乎都是挨打的份，所以这一战还是比较轻松的。

击退了BOSS之后回去**ルウィ－**向教祖汇报，**ロム**和**ラム**入队。离开**ルウィ－**的时候接到了教祖**ケイ**的电话，**ユニ**近几天失踪了。前往**ラステイション**发生剧情，从防卫队青年口中得知**ユニ**在国内销毁盗版的时候好像跟某个巨大的身影发生争执，去了**ミッドカンパニ－**决斗之后就没有回来了。

前往**ミッドカンパニ－**发生剧情跟**ユニ**汇合，返回**ラステイション**发生剧情，**ユニ**再次失踪，这次要去**ゾ－ンオブエンドレス**，在那里触发剧情前最好先准备多点高级的回复道具或装备。

ゾ－ンオブエンドレス剧情跟**ブレイブ・ザ・ハ－ド**战斗。角色限定是**ネプギア**和**ユニ**。因为人物限制，而且**ユニ**才刚入队，能力装备等级都是固定的，所以这场战斗难度比较高。另外，两人都缺乏能够有效进行回复的技能，战前必须准备大量回复药和复活药。**ネプギア**的配招要控制好AP，尽量保证每个回合都能打出EX终结技，SP足够后尽快女神化（推荐配招2nd △：**ラビッドラッシュ**，3nd △：**ラッシュ**，4th □：**パワ－ヒット**。81AP消耗量对此时的**ネプギア**来说不仅每个回合能出EX技“**リンドバ－ク**”，而且总Hit数17，SP获得量有34点，远远大于女神化的消耗，能边攻击变为发动技能积蓄SP）。**ユニ**则继续负责用道具回复，要保证**ネプギア**的血量优先，然后自己稍微站在远一点的位置。击败**ブレイブ・ザ・ハ－ド**之后**ユニ**入队。

第三章结束

第四章 覚醒のアナスタシア

剧情简介

ネプギア不仅获得了全部游戏角色的力量，其他三位的女神候补生也都加入到队伍中来。营救四女神的行动终于要开始了。而在**ギョウカイ**墓场的尽头，负责看守女神的犯罪神四天王之一——**ジャッジ·ザ·ハ－ド**，正等待着她们。

流程

第四章开始，**ネプギア**、**ユニ**、**ロム**、**ラム**4人分别学会了四个势力游戏角色的能力“**パ－プルディスク**”、“**ブラックディスク**”、“**ホワイトディスク**”、“**グリ－ンディスク**”。同时，4人还学会了合体技“**スペリオルアンジェラス**”。

出发前先去触发触发对话剧情，可对话的人有**ユニ**、日本一、**コンパ**、**アイエフ**、5pb、**かずと**，其中5pb和**かずと**可以触发两次剧情。

进入**ギョウカイ**墓場，找到剧情点后触发剧情进入BOSS战。

ジャッジ・ザ・ハ－ド

这场战斗说难不难，说易不易。之所以说容易是因为**ネプギア**学会了新技能“**プラネティックディ－バ**”，发动两到三次就能直接击败这个BOSS，而且一开场**ネプギア**就是女神化状态兼全员SP300，连蓄SP的时间都省了。难是难在BOSS速度比我方所有人都快，而且开场后高几率发动中范围必杀技“审判の刻”，等级较低的话能打出接近3000的伤害，附带咀咒效果，中了至少2死1伤，随后还会耍赖般地不停放这招。战前练级或者提升装备都是必须的。除此之外，BOSS的斩击虽然不至于秒杀但挨一刀还是会重伤，要是全员HP低下，他依然能将所有人逐个砍杀。

战前可以做几次“梦の支配者”这个任务，讨伐**ギョウカイ**墓場的危险种怪物**ドリ－ムドルフィン**，一方面能快速练级，另一方面这个任务除了能拿到不错的回复药奖励之外还能拿到“复活パン”，效果是小范围复活，对战斗有不小帮助。开战后如果BOSS不发动必杀技就要马上散开，如果发动了则想办法救人。**ネプギア**防御力只要等级够高，吃下必杀技也不会死，但是要有免疫异常状态的同伴保证别让她中了**ウィルス**状态导致女神化解除。只要别浪费初始的300SP，解决这个BOSS就简单很多了。

第五章 マジェコンヌの凶刃

剧情简介

集齐所有游戏角色和女神候补生的力量，**ネプギア**等人终于成功救出了四女神，但与此同时新的危机正逐步逼近。返回**プラネテュ－ヌ**后，众女神开始了休养，而**ギョウカイ**墓場发生了异常的震动，为了调查事件的原因，**ネプギア**等人决定再次前往**ギョウカイ**墓場，而在那里等待着她们的，是三年前凭一己之力就轻易击倒四位女神的**マジック・ザ・ハ－ド**。

流程

第五章开始，要再次进入**ギョウカイ**墓场。

去**ギョウカイ**墓场前先去各势力的首都触发对话剧情，可对话的角色有：**コンパ**、**アイエフ**、**ユニ**、日本一、**かずと**（×2）、5pb（×2），其中**かずと**会学会新技能“**がすとくんえかきうた**”，而日本一能拿到“企划书**ジャッジ**（W）”。在墓场触发剧情前建议先将墓场里面的宝箱以及隐藏宝箱都找出来。因为剧情之后这里会变成斗技场，迷宫在第六章前无法再次进入了。

触发剧情后进入BOSS战，对**マジック・ザ・ハ－ド**。强制败北的战斗，就算输了也能继续推进剧情。现时来说**マジック・ザ・ハ－ド**太强了。如果一定要打的话，可以让回避率较高的角色比如**ユニ**，用装备再提升一下回避率后冲到前面当盾，因为**マジック・ザ・ハ－ド**就普通的连砍每下伤害都有1000多，不能直接硬抗。而且BOSS的

回避率同样令人无奈，还是需要利用一下**ユニ**的技能“どこ见てるのよ!？”，降低她的回避率30%。手上的资金较多的话可以去商店买一套女神候补生专用的处理器“ダ－クナイト”，战斗会轻松很多。

众人最终还是不敌**マジック・ザ・ハ－ド**，即将败阵下来的时候，**プラネテュ－ヌ**及时出现并救下了自己的妹妹。见形势不妙的**マジック・ザ・ハ－ド**选择了暂时撤退。剧情后**プラネテュ－ヌ**入队。**ギョウカイ**墓場变成了**コロシアム**，也就是斗技场，迷宫在本章内将不能再进入，以后能在这里接到斗技场任务。

现在开始到第五章结束前只要满足特定条件就能让三女神入队，入队的方法是通过完成任务，令她们势力的信仰值在自己的首都达到50%以上的时候，进入该首都就会发生剧情。比如**ノワ－ル**，**ランテイション**城市的**ランテイションシェア**在50%以上时进入城市就会触发剧情，**ノワ－ル**就会加入。

先去各个首都跟角色对话，可触发剧情的角色有**ノワ－ル**（2次）、**ブラン**、**ベ－ル**（5次）、5pb（2次），注意三女神要入队之后才能对话。

继续流程，进入**ガペイン**草原会马上发生剧情。BOSS战，对付巨型的毒**ワレチュ－**。同样喜欢用攻击力不低的尾巴连打，连打次数有时候足够秒杀一个角色，而且附带了麻痹和毒两种异常状态。战术还是得先让**ユニ**降低它的回避率，然后让回避高的角色来当盾。**ネプギア**带抗异常状态的后卫，蓄满了SP之后用必杀技将其解决吧。

剧情后出现新迷宫**マジェコンヌ**制造工场。战斗前先去触发对话剧情，角色有：**ネプテュ－ヌ**、**ロム**、**ブラン**、**ベ－ル**

进入工场找到剧情点，触发剧情后会有两场战斗。二连战第一场是对下端，还是和以前差不多，麻痹属性连打是下端的主要攻击方式，不过这场战斗中他会使出必杀技，单体的高威力攻击，因此建议角色都要保持血量在2000以上。第二场是**ブレイブ・ザ・ハ－ド**，战斗开始前**ユニ**学会了新技能“N.G.P”，威力不亚于**ネプギア**的“**プラネテイックディ－バ**”，而且因为不是两人限定所以这场战斗会相对容易些。基本打法还是开场后分散站位，避免被他一次过打中两个角色，同时还要用**ユニ**的技能将BOSS的回避率降低，否则很难打中他。BOSS的GP可以用魔法来削减，**ネプギア**和**ユニ**要尽快积蓄足够的SP发动女神化。另外，同样要注意BOSS会使用麻痹之类的异常状态。

剧情后**リ－ンボックス**发生了大规模的破坏活动，前往**リ－ンボックス**触发剧情，**リ－ンボックス**的破坏活动是制止了，但同时**プラネテュ－ヌ**也被敌人所攻陷。**イストワ－ル**也被抓走了到**ギャザリング**城。

出现新迷宫**ギャザリング**城，去这里之前先去各个首都跟其他人对话。能触发剧情的有**ノワ－ル**（3次）、**ロム**（2次）、**ブラン**（2次）、**ネプテュ－ヌ**、**ユニ**（2次）。

前往**ギャザリング**城，在2楼找到剧情点，触发剧情后**ロム**学会了技能“**ノ－ザンクロス**”，**ラム**则学会了“**アブソリュ－ト・ゼロ**”。进入BOSS战，对手是**トリック・ザ・ハ－ド**。注意那猥琐的舌头攻击会附带**ウイルス**、麻痹两种异常状态，女神系的角色最好直接让抗异常的同伴当后卫，BOSS的必杀技“**ぺ～ろぺろぺろ**”威力是即死级别的，所以千万不能让所有人都站在一起。**ロム**和**ラム**两人的输出能力都不太理想，虽然都学会了新技能但不太建议用她们，可以考虑换日本一或5pb出来。胜利后进入剧情，返回大地图。

先去触发对话，可触发剧情的角色有**ノワ–ル**（2次，能拿到[企画书]**ブレイブ**(H)）

在大地图进入**プラネテュ－ヌ**就会出现剧情，剧情后会直接进入第六章。因此如果想打出支配结局的玩家在进入**プラネテュ－ヌ**前就要调整好信仰值了。就算不打外传路线，让三女神入队也是最后的机会了。反正都是要开始做任务的了，顺便练练级也无妨。一切准备就绪后就可以进入**プラネテュ－ヌ**了。

第二次决战**マジック・ザ・ハ－ド**。推荐等级50，参战角色最好是女神类的，回避能力有多高就提升多高。因为是直接进入战斗，前期无法积蓄SP只能尽快上前透过连击积蓄。站位还是要注意分散开，最好还是前后左右围着BOSS站。SP足够后马上发动女神化，生存能力会大大提高。BOSS的必杀技威力依然是秒杀级别的，不过回避率够高的话（建议160或以上）还是能令BOSS打出MISS的，只要注意回复，胜利只是时间问题。这场战斗就算输了剧情上也会算胜利并开启奖杯，剧情后本章结束。

第六章 マジェコンヌの猛き牙

剧情简介

合众人之力终于成功将犯罪神四天王中的最后一人**マジック・ザ・ハ－ド**击倒了。然而**マジック・ザ・ハ－ド**在弥留之际说出了惊人的事实。犯罪神四天王是为了让本来没有肉体的犯罪神提供一个很小的容器而诞生出来的，因此他们的死对犯罪神来说并没有意义，仅仅会将肉体归还给犯罪神而已。但而如今四天王都被打败了，集齐4个容器对犯罪神来说虽然不能完全地，但已经足够让它复活了。

但即使如此，众人仍然相信只要齐心合力，一样能击退犯罪神**マジェコンヌ**。于是，众人再次向**ギョウカイ**墓场进发

流程

第六章开始，出现迷宫“**ギョウカイ**墓场”，如果之前三女神入队了，这时候仍然可以作最后的努力来更改支配结局以外的7个结局。当然前提是信仰值没有出现不可逆的操作。另外，即将要面对的伪最终BOSS——犯罪神**マジェコンヌ**，其实力比较强大。建议最少先把人都练到LV60才去打。进入**ギョウカイ**墓场，在第二层找到剧情点触发剧情即可进入BOSS战，战前记得先蓄满SP。

BOSS，犯罪神**マジェコンヌ**。正如**マジック・ザ・ハ－ド**所说，不要以为轻易击败了四天王对付犯罪神就容易了。首先是犯罪神大概在它行动的第三回合开始，几乎每个回合都会出必杀技“破界の導”。其次是即使是LV60，HP不在3000以上也有被这招秒杀的危险。不过话虽如此，如果不被它打中的话伤害再高也是没用——犯罪神的命中能力其实不高。因此，就像**ネプギア**这种AVD只有160多的角色已经能躲开不少攻击了，更别说170以上的**ユニ**和高达200的**アイエフ**了吧。至于剩下一个位置可以留给日本一，毕竟她的回复技能还是很有帮助的。开战之后两位女神要第一时间上前攻击积蓄SP，女神化之后安全性就会大大提升了。日本一因为要用SP来发动技能所以也要主动进攻，**アイエフ**则可以让她要将AP留着，毕竟是负责道具回复的。日本一和**アイエフ**两人来负责回复工作，以保证**ネプギア**和**ユニ**两人的血量在3000以上优先，不然她们死了复活然后再次女神化会浪费100点SP。必要时候**ユニ**可以分担一下回复工作替**ネプギア**回复，但**ネプギア**必须全程攻击，因为尽可能快地蓄够125SP发动必杀技是最有效解决犯罪神的惟一方法。

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

普通结局

经过了一场恶战，众人终于齐心协力击败了犯罪神了。但是这仅仅是将犯罪神的“器”破坏掉而已，并没有完全消灭它。如果不将其重新封印，它依然能够接触其他的器来进行复活。而过去的女神都是牺牲自己来将其封印的，为了阻止犯罪神的复活，4 位女神决定了亲自留下来进行封印……

回到了**プラネテューヌ**、四位女神候补生决定继承姐姐她们作为女神，肩负起国家的使命。从**ギョウカイ**墓场回来后一个星期，四人便向国民宣布成为她们国家的新的女神。正当**ネプギア**下定决心不会辜负在蓝天上守望着自己的姐姐的时候，一个熟悉的身影正朝着她掉下来……

第七章 禁忌の始动

剧情简介

经过了一场恶战，众人终于将犯罪神打败了。但是仅仅是将犯罪神的“器”破坏掉而已，眼前出现的这道光才是犯罪神的本来面目。少条筋的日本一和**ネプテューヌ**马上上前想给予其最后一击，却发现无论如何都无法打中它。而就在众人束手无策之际，犯罪神当然不会放弃这个绝好的机会，它选择了更大的器——跟整个**ギョウカイ**墓场同化了。此时整个**ギョウカイ**墓场都成为了犯罪神身体的一部分，见形势危急而又完全无法应对的众人只好先逃跑再考虑对策……

回到了**ネプテューヌ**的她们连同 4 位教祖一起商量对策，而就在这时候四位教祖都同时收到了电话——犯罪神四天王复活了并且袭击了四个国家的首都。它们宣扬强大的犯罪神会复活的同时威胁全世界的民众要在 10 天之内要改变信仰，否则就将整个**ゲイムギョウ**界破坏掉。

情况正陷入白热化之际，教祖**ミナ**想起了在犯罪神有关的传说里面，曾经有一位战胜过犯罪神的**ネプテューヌ**的女神，名字叫**ウラヌス**（Uranus）。如果能找到她的话，说不定能问到打倒犯罪神的方法。于是，众人便再次踏上了旅程。

流程

第7章开始，出现新迷宫“**ギャザリング**城隐藏通道”。

先跟各个城市的同伴对话，能触发剧情的角色有：**ネプデューヌ**、**コンパ**、**アイエフ**、**ユニ**、**ノワール**、日本一、**ラム**、**ブラン**、**がすと**、**ベール**、5pb 和稻船敬二，跟稻船对话选择“魂**をひろう**”还能学会新招式“**ドンナ・ハンダンダ・ノヴァ**”。

前往**ギャザリング**城隐藏道路，在深处的剧情点找到了**ウラヌス**。她告诉了众人当年她为了打倒犯罪神不仅失去了自己的肉体，另外跟她一起战斗的三位女神也无一生还。但即使如此，下定决心的**ネプギア**还是希望她可以说出方法。理解了**ネプギア**的决心后，**ウラヌス**告诉了众人，要打倒犯罪神须要其他凌驾于犯罪神以上的更强大的意志才行

剧情后返回**ネプデューヌ**，虽然已经找到了方法，但是留给她们的时间只有两天了。为了打败犯罪神四天王，众人开始了分头行动。

大地图出现 3 个新迷宫，分别是“**アイシクルホール**”“无限回廊”“**ジュンクボックス**”，连同原有地图“**ガペイン**草原”共 4 个剧情迷宫，对应的 BOSS 分别是**トリック・ザ・ハード**、**ブレイブ・ザ・ハード**、**ジャッジ・ザ・ハード**和**マジック・ザ・ハード**。虽说剧情上是分头行动但对我们是没有影响的，用自己喜欢的配置去打就行了，顺序不限。进入迷宫之后同样要在里面找出剧情点才会进入 BOSS 战，战前可以积蓄一下 SP。

正如**ネプ**子所说，复活了的 BOSS 就是杂鱼，4 个 BOSS 相对于之前并没多大的强化，加上此时主角们的队伍已经强大很多，对付他们难度不高，不过要注意他们的攻击几乎全部 4 种异常状态都有，而且连续攻击同样不好应付，尽力多带点药同时让能够免疫异常状态的同伴当后卫。

击破4天王后返回**ネプデューヌ**触发剧情，剧情后进入终章。

终章 守护女神

剧情简介

成功再次消灭了四天王的众人现在剩下最后的敌人就是犯罪神**マジェコンヌ**了，现在的**ギョウカイ**墓场相当于犯罪神身体的一部分，进去就等一走进犯罪神的身体里边，危险程度可见一斑。不过已经顾不得这么多了，众人再次来到了决战的地方**ギョウカイ**墓场。

流程

终章开始，出现新地图“**ギョウカイ**墓场终焉部”

出发前建议尽量多准备药物，最终 BOSS 并不容易对付。如果手上高级回复药已经所剩无几的话可以先去刷有回复药奖励的任务。因为此时已经是真结局线的终章，不用再担心任务对信仰值造成的影响了，尽量准备多一点。装备也建议去商店给全部人买最好的，准备好就出发吧。

进入**ギョウカイ**墓场终焉部会马上进入剧情。第一战并不是犯罪神，而是我们的老朋友——下端和**ワレチュー**。可以说这场战斗他们两个完全是为了送 SP 来的，具体打法这里不再累赘。终焉部这个地图虽然有可走动的地方但既没杂兵也没宝箱，直接走几步就是剧情点了（所以才说那两人是送 SP 的，宁愿用点道具回复 HP 也别跑出去白白浪费了这些 SP），触发剧情后直接进入最终 BOSS 战。

最终BOSS 真・マジェコンヌ

这场战斗分两场，第二场是**ネプギア**限定的单挑，比较简单。先说第一场，比起这个一大坨的恶心东西，这个形态的**マジェコンヌ**明显要好看点。当然实力也完全不一样，一周目打起来比较吃力，推荐等级 LV65，有 LV70 最好。

マジェコンヌ攻击手段有 :**パワ－バッシュ**、**メガスラッシュ**、**H・エクスカスト**、破界の导き。必杀技“破界の导き”攻击范围大而且附带**ウイルス**效果，一旦中了会陷入相当不利的形势。其他的攻击手段也附带各种各样的异常状态，准备了异常状态无效的后卫能大大提升角色的生存能力。战斗中站位还是要注意分散开，为了避免必杀技能打中多个人角色的站位可以跟 BOSS 保持一小段距离，在我方回合里面冲上去攻击完然后在后退几步拉开距离即可。之前如果积蓄了 SP 下来的话，女神系角色开场后最好尽快女神化。一来能力提升之后挨一招往往是死和死不了的区别，二来输出也会明显提升，SP 足够之后马上使用必杀技即可。实战跟之前打过的 BOSS 差不多，**マジェコンヌ**跟其他 BOSS 相比除了能力强之外没有特别须要另外注意的地方，处理过之前这么多棘手的 BOSS 相信这个已经难不倒大家了吧。

第二战是**ネプギア**的单挑，开战的时候 HP 全满，既没有 SP 也没有女神化，不过此时**マジェコンヌ**的能力明显没刚刚的强，而且行动速度也不快，受伤的话绝对有足够时间进行回复。**ネプギア**女神化之后背景音乐会变，这时战斗就更加简单了。

尾声

集合了众人“热爱这个**ゲイムギョウ**界，想要保护这个**ゲイムギョウ**界”的强烈意志，**ネプギア**获得了无比强大的力量，利用这力量她终于完全消灭了犯罪神。**ギョウカイ**墓场也跟犯罪神一起永远消失了。

曾经一同展开旅程的伙伴回到了各自的生活中，**コンパ**重新开始了护士的生活，可能她暂时是不会搞懂为什么会大受欢迎吧；5pb 在**リ－ンボックスエンド**继续开自己的演唱会，在**ケイブ**的帮忙下，大概很快就能正式出道了；**アイエフ**也重新回到了情报部门的工作中去；日本一继续执行正义活动，不过继续自己冒险的**がすと**是不是跟错人了呢；**ユニ**开始与姐姐一起努力搞好自己的国家，誓要弄得比**プラネテュ－ヌ**更好；**ロム**、**ラム**则继续愉快地生活着。**ゲイムギョウ**界回到了昔日的和平与欢乐中。

外传 救世の悲怆

剧情简介

被众人击倒的**マジック・ザ・ハ－ド**。在最后说出了四天王的秘密，以及犯罪神已经无可阻止地要复活了。“仅仅是面对四天王中的一人你们就如此费劲了，要赢犯罪神根本就没可能。**ゲイムギョウ**界是注定要灭亡的了。”——留下来最后一句嘲讽，**マジック・ザ・ハ－ド**消失了在众人面前。

眼看着此时真的没有能与犯罪神抗衡的力量，**ネプギア**想起了之前冒险的时候街上的人提到过有一把能击败犯罪神的悲剧周的魔剑。随后经过了一番调查和搜索，她们在**ギャザリング**城隐し通路里面发现了这把传说中的魔剑——不过只是一把生锈的剑而已。

教祖们随后调查了这把剑的资料，发现居然真的具有击败犯罪神的力量。不过要引发出这股力量须要的代价却是……

流程

外传开始，剧情后出现新地图“**ギャザリング**城隐し通路”。

↓

进入这个迷宫，里面没有 BOSS 战，走到迷宫的第二层的剧情点即可，拿到“古びた魔剑”。

↓

返回**プラネテュ－ヌ**出现剧情。**ユニ**、**ノワ－ル**、**ベ－ル**、**ブラン**、**ロム**、**ラム**离队。

↓

进入**ラステイション**触发剧情两次，第二次会直接进入战斗。

↓

BOSS 战，**ユニ**和**ノワ－ル**。很难对付的组合，作为曾经的伙伴，两人的实力以及招数大家应该都很清楚。开场之后两人直接就是女神化状态，**ユニ**的攻击主要集中攻击一个人，而**ノワ－ル**的普通攻击则是超大范围连砍——范围大得几乎是只要她站在场中间就能砍到我们所有人。因此，必须优先集中火力击破**ノワ－ル**。两人的攻击力不是很高，如果之前刷信仰的时候有练级而且能轻松解决**マジック・ザ・ハ－ド**的话，在这里应该不会被两人的攻击威胁到。**ユニ**的集中连击，通常能打出十多 Hit，后期还会不停使用必杀技，还好行动不算频繁。面对**ノワ－ル**的大范围攻击自然要有大范围的回复应对，此战日本一强烈推荐。开战后**ネプギア**则尽量站在能打中两人的位置，以保证能尽快积蓄 SP 女神化。女神化之后只要保证 HP 不低于 2500，几乎不用担心被秒杀。SP 足够之后用必杀技解决掉**ノワ－ル**，剩下的**ユニ**就好对付了。另外，此战就算输了也不影响剧情推进。

↓

战斗结束后触发剧情，最终还是**ノワ－ル**和**ユニ**战败了。剧情之后再次进入**ラステイション**向教祖汇报情况。

↓

进入**ルウィ－**触发剧情两次，同样第二次会直接进入战斗。

↓

BOSS 战，**ブラン**、**ロム**、**ラム**。比上一战更加难打（毕竟多了个人），三人开战的时候同样是女神化状态，**ブラン**的招式和**ノラ－ル**差不多，常用攻击手段同样是大范围连砍，要优先击倒。其次是**ロム**，**ロム**的必杀技是高威力的冰属性魔法，以现在的等级除了女神化的**ネプギア**队伍里几乎没人能挨下这招，如果有人阵亡的话必须尽快用道具将其复活。战术可以和前一战一样，让日本一负责范围回复，**ネプギア**尽快女神化然后用必杀技解决**ブラン**，这场战斗就会轻松很多。同样，这场战斗即使输了也能推进剧情。

↓

战斗结束后再次回去**ルウィ－**触发剧情，然后前往**リ－ンボックス**，注意这次进入**リ－ンボックス**会直接进入 BOSS 战。

↓

BOSS 战对**ベ－ル**。就剩下这最后一位女神了，相对之前来说这战轻松很多倍——毕竟只有一个人，而且**ベ－ル**的还不会用那招范围大得令人无处可逃的攻击，这就更加容易对付了。

↓

胜利后进入**リ－ンボックス**，向教祖**チカ**报告完这件事后返回**プラネテュ－ヌ**就会触发剧情。剧情后最后一位女神**ネプテュ－ヌ**离队。魔剑变成了**ネプギア**的最强武器“**ゲハバ－ン**”。

现在队伍里面只剩下厂商类的角色和**ネプギア**了。直接前往**ギヨウカイ**墓场就能触发剧情进入BOSS战。

BOSS，犯罪神**マジェコンヌ**。进入战斗前记得给**ネプギア**装备上刚刚获得的魔剑，战斗会轻松很多倍。外传路线的犯罪神对此刻的我们来说远远没正章的强大，甚至比不上之前打过的几个女神。原因不仅仅是进入支配路线之前做的任务附带提升了的等级很多，手上的禁忌武器也是专门BUG般的强大。开场后**ネプギア**要尽快争取SP进行女神化，犯罪神的必杀技“破界の導”就不会造成太大伤害了——回避够高甚至还能MISS掉。毕竟手上拿着的是专门对付它的禁忌武器，**ネプギア**集中进攻就行了，停下来帮助回复反而会令输出减慢。回复工作就让三个同伴来负责即可。推荐选用5pb、日本一、**アイエフ**三人，**アイエフ**是因为回避够高，犯罪神至少攻击5次才能打中她1下，日本一的范围回复HP50%技能自然不用说，攻击技能也是强力的输出手段，5PB完全是个人喜欢（不过魔法魔法攻击能力确实有让她上场的价值）。

退一步来讲就算让**ネプギア**单挑也是能赢的，毕竟手上的武器实在太厉害了。

战胜了犯罪神之后，就会迎来支配路线的结局，接着就慢慢欣赏这个悲怆的结局吧。

支配结局

利用了禁忌的力量，同时也付出了沉重的代价，**ネプギア**终于成功击败了犯罪神**マジェコンヌ**。然而，如今只剩下**プラネテューヌ**这惟一一个势力，只剩下**ネプギア**这惟一一个女神的**ゲイムギョウ**界令**ネプギア**感到非常不安——犯罪神**マジェコンヌ**临死前最后说的话一直在**ネプギア**脑海中挥之不去。

“如今**ゲイムギョウ**界已经没有了邪恶与犯罪，甚至连敌对势力都没有了，只剩下**プラネテューヌ**一个势力。这就可以如你所愿的，长久和平地生活下去了。但是就在这样一个完全没有竞争的世界里，人们会渐渐变得懒惰，停滞不前。几百年之后，当你这位女神不在了，你们就再也没有跟我抗争的力量了，而那时候我也会再次回来。”

即使如此，此刻的**ネプギア**还是下定决心，凭自己一个人守护这个和平的国家……

分支结局进入条件

プラネテューヌ结局

第六章完结的时候，**プラネテューヌ**首都的**プラネテューヌ**信仰心达到70%以上，和**ネプテューヌ**的好感度为“超喜欢”即可进入。

ラステイション结局

第六章完结的时候，**ラステイション**首都的**ラステイション**信仰心达到70%以上，和**ユニ**、**ノワール**两人的好感度为“超喜欢”即可进入。

ノーマル结局

普通结局，在既不满足真结局和支配结局的条件，上面所有结局的条件也达不到的前提下完成第六章就会进入。

メーカー结局

以上各个女神结局的条件未能达到，但是**コンパ**、**アイエフ**、日本一、**がすと**、5pb的好感度达到“超喜欢”即可进入。

リーンボックス结局

第六章完结的时候，**リーンボックス**首都的**リーンボックス**信仰心达到70%以上，和**ベール**的好感度为“超喜欢”即可进入。

ルウィー结局

第六章完结的时候，**ルウィー**首都的**ルウィー**信仰心达到70%以上，和**ブラン**、**ロム**、**ラム**三人的好感度为“超喜欢”即可进入。

真结局

4阵型在全世界的信仰状态图上都占有15%以上，**ノワール**、**ブラン**、**ベール**三女神入队，而且全员的好感度在“喜欢”或者以上。完成第六章之后会出现第七章，继续推进剧情即可迎来真结局。

支配结局

也就是BAD ENDING。第五章第二次跟**マジック・ザ・ハード**战斗之前完成以下几项，第五章结束后就会进入外传，迎来支配结局：

1，**プラネテューヌ**的世界信仰心在55%以上；

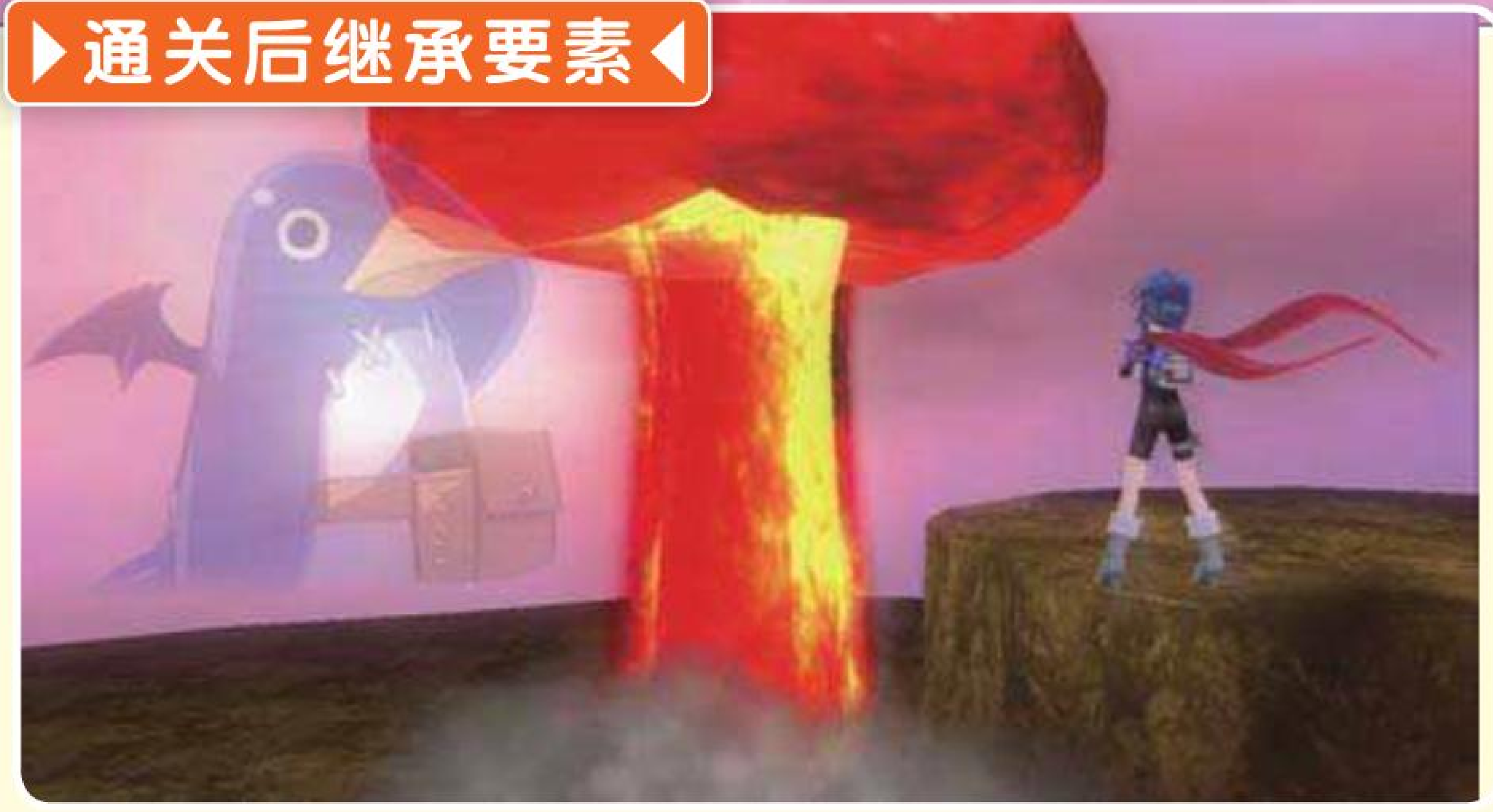
2，三女神入队；

3，**ラステイション**首都的**ラステイション**信仰值在30%以上时，跟“**スレイヤー**”对话（“**みんつぶ**”，以下同）触发剧情；

4，**ルウィー**首都的**ルウィー**信仰值在55%以上时，跟“**マジェコンママ**”对话触发剧情；

5，**リーンボックス**首都的**リーンボックス**信仰值在45%以上时，跟“中坚冒险者”对话触发剧情。

通关后继承要素



二周目继承要素

角色等级、所持有的道具和装备（有个别不能继承）、全部金钱、全部角色的好感度、画廊、怪物资料。

二周目开启要素

工会S级任务、部分斗技场任务、某些商店商品、新地图“**レツゴウアイランド**”和“**パナンジャングル**”

资料解析

全人物资料

ネプギア

身分： 女神
个人能力： 变身后消费SP减少，加算SP增加，防御补正无效，能力下降无效
援护效果： 能力下降无效、伤害界限突破

综合点评：作为第一女主角能力非常优秀，各项数值几乎都是全游戏的顶级。普通攻击连击数多，SP 积蓄速度几乎也是全游戏最快，女神化之后整场战斗都可以不解除。除此之外还有丰富多样的攻击技能来消耗这些过剩的 SP，使得**ネプギア**成为战斗的绝对主力。比较可惜的是游戏最高伤害 9999 的设定成为了她发挥实力的瓶颈，而且也只有她的援护技能可以突破伤害界限，不得不说是**ネプギア**的一大遗憾。

最强武器：ゲハバ－ン

入手方法：支配路线剧情获得。

攻击招式

名称	AP	属性	分类	HIT数	威力	GP伤害	状态异常	习得等级/方法
アタック	12	无	物理攻击	1	20	50	–	–
スラッシュ	30	无	物理攻击	1	20	30	–	–
△ ラッシュ	16	无	物理攻击	2	21	36	–	–
△ ラピッドヒット	27	无	物理攻击	3	30	31	–	–
△ ブル–ソニック	51	无	物理攻击	8	56	13	–	Lv44
△ ラピッドラッシュ	38	无	物理攻击	5	44	21	–	Lv12
□ パワ–ヒット	15	无	物理攻击	1	25	75	–	–
□ パワ–ドヒット	25	无	物理攻击	1	37	100	–	–
□ フレイムエッジ	35	火	物理攻击	1	54	125	–	Lv19
□ アイスエッジ	35	冰	物理攻击	1	54	125	–	Lv25
□ ブラストエッジ	35	风	物理攻击	1	54	125	–	Lv31
□ ガイアエッジ	35	地	物理攻击	1	54	125	–	Lv35
○ ブレイクヒット	18	无	物理攻击	1	25	96	–	–
○ ブレイクラッシュ	30	无	物理攻击	3	36	40	–	Lv6
○ ブリッツセイバ–	47	无	物理攻击	1	70	188	–	Lv55

EX终结技

名称	指令	威力	属性	分类	HIT数	威力	GP伤害	异常状态	习得等级/方法
デトネ–ション	△○○	40	无	物理攻击	5	48	6	–	Lv7
アイシクルトルネ–ド	○○□	50	冰	物理攻击	1	58	75	–	Lv16
エアロトルネ–ド	△○□	60	风	物理攻击	8	51	8	–	Lv29
ロムちゃん式歼灭魔法	○□△	80	无	物理攻击	3	62	42	–	Lv37
たつちたつちた–つち	△△□	105	无	物理攻击	8	60	16	–	Lv48

技能

名称	AP	SP	属性	分类	距离	HIT数	威力	GP伤害	异常状态	习得等级/方法	备注
ミラ–ジュ・ダンス	53	40	无	物理攻击	4.0	5	270	141	–	Lv5	–
ヒ–ル	30	25	无	回复	5.0	0	30	0	–	Lv7	–
エ–ルを君に	50	25	无	回复	5.0	0	00	0	VIT↑	Lv16	–
スラッシュウエ–ブ	70	50	无	物理攻击	5.0	1	358	1000	–	Lv25	–
クリエイタ–ソ–ド稻船	100	75	无	物理攻击	5.0	5	528	350	–	第三章跟稻船さん对话	–
ライジングフォ–ス	50	35	无	回复	5.0	0	0	0	STR↑	Lv39	–
パ–プルディスク	70	50	无	物理攻击	6.0	1	340	1000	–	Ev：第4章	–
スペリアオルアンジエラス	110	100	无	魔法连携	8.0	15	3905	1140	–	Ev：第4章	四位女神候补生连携
プラネティックディ－バ	81	150	无	物理攻击	6.0	8	1046	354	–	Ev：第4章	–
パンツア–ブレイド	88	65	无	物理攻击	5.0	5	410	236	–	Lv50	–
ヴィオレットシュヴエスタ–	95	100	无	物理连携	7.0	5	798	780	–	与ネプテュ–ヌ对话	与ネプテュ–ヌ的组合连携
ドンナ・ハンダンダ・ノヴァ	100	75	无	魔法攻击	5.0	5	528	350	–	第六章跟稻船さん对话	–
シュタルクヴィ–タ	80	85	火	物理连携	6.0	1	686	2413	–	第六章剧情对话	与ユニ的组合连携
ル–セントノヴァ	80	85	风	物理连携	6.0	1	686	2413	–	剧情对话	与ロム的组合连携
コキュ–トス	80	85	冰	物理连携	6.0	1	686	2413	–	剧情对话	与ラム的组合连携

ユニ

身分： 女神
个人能力： 变身后消费SP减少，加算SP增加，防御补正无效，能力下降无效
援护效果： 消费AP减少、物理伤害耐性上升

综合点评：敏捷和命中率非常优秀，物理攻击力在所有人里算中上，技能不仅从支援到进攻丰富多样，而且攻击范围超广。缺点是自制连段的连击数不高因此 SP 积蓄速度不快，技能几乎都是单发，伤害上限的存在令这些技能的输出大打折扣。

最强武器：リニアレ－ルガン

入手方法：斗技场任务“钢の勇者”，从敌人身上掉落企画书和生产素材“**ビジュアルメモリ**16X”。另外的生产素材“魔炎石”从**ギャザリング**城隐し通路中采取，“**オリハルコンブレ－ト**”从斗技场“**ベテルギウス**来袭”的敌人身上掉落。

攻击招式

名称	AP	属性	分类	HIT数	威力	GP伤害	状态异常	习得等级/方法
ショット	22	无	物理攻击	1	20	30	–	–
アタック	12	无	物理攻击	1	25	50	–	
△ ラッシュ	16	无	物理攻击	2	19	36	–	–
△ ラピッドショット	27	无	物理攻击	3	27	31	–	–
△ デスペラ–ド	37	无	物理攻击	3	42	38	–	–
△ エンプレスダンス	48	无	物理攻击	5	53	25	–	Lv56
□ パワ–ヒット	15	无	物理攻击	1	25	75	–	–
□ パワ–ドヒット	25	无	物理攻击	1	37	100	–	–
□ 火炎放射	35	火	魔法攻击	1	54	125	–	–
□ 冰雾放射	45	冰	魔法攻击	1	70	150	–	Lv49
○ 散弹	21	无	物理攻击	3	21	31	–	–
○ ビ–ムガン	28	无	物理攻击	1	37	127	–	–
○ 撤甲榴弹	38	火	物理攻击	1	54	158	–	–
○ ビ–ムランチャ–	38	无	物理攻击	1	54	158	–	Lv39
○ フルバスタ–	47	无	物理攻击	1	72	188	–	Lv44

EX终结技

名称	指令	威力	属性	分类	HIT数	威力	GP伤害	异常状态	习得等级/方法
零距离射击	△□○	40	无	物理攻击	5	46	6	–	–
インパクトロ–	□△□	50	无	物理攻击	1	57	75	–	–
トリコロ–ルオ–ダ–	△△□	60	无	物理攻击	4	57	20	–	Lv39
ラディアントブレット	○△○	80	无	物理攻击	3	82	37	麻痹	Lv47
ブラストストライク	○△△	95	无	物理攻击	3	78	50	–	Lv58

技能

名称	AP	SP	属性	分类	距离	HIT数	威力	GP伤害	异常状态	习得等级/方法	备注
ヴェノムショット	52	43	无	物理攻击	10.0	1	273	719	毒	–	–
パラライズショット	50	40	无	物理攻击	10.0	1	280	750	麻痹	–	–
テクニカルサポ–ト	50	25	无	回复	5.0	0	0	0	TEC↑	–	–
ボイド サポ–ト	50	40	无	回复	5.0	0	0	0	AVD↑	–	–
ブラックディスク	70	50	火	物理攻击	6.0	1	340	1000	–	Ev：第4章	–
スペリアオルアンジェラス	110	100	无	魔法连携	8.0	15	3905	1140	–	Ev：第4章	四位女神候补生连携
どこ见てるのよ！？	50	25	无	回复	4.0	0	0	0	AVD↓	Lv39	–
エクスマルチブラスタ–	70	50	无	物理攻击	8.0	1	336	1000	–	Lv41	
N.G.P	110	150	无	物理攻击	12.0	7	1039	407	–	Ev：第5章	–
X.M.B：エンプレス	85	65	无	物理攻击	8.0	1	427	1250	–	Lv52	–
ブレイブカノン	100	75	无	物理攻击	6.0	1	551	1750	–	Ev：第7章	
シュタルクヴィ–タ	80	85	火	物理连携	6.0	1	686	2413	无	第六章剧情对话	与ネプギア的组合连携

ロム

身分： 女神

个人能力： ウイルス无效，变身后消费SP减少，消费SP减少，身分特性无效

援护效果： 消费SP减少、待机时间减少

综合点评：几乎拥有了游戏中所有最强力的回复魔法。大量魔法类的攻击招式和技能与其顶尖的魔法攻击力形成绝配。缺点是普通攻击的连段极少，SP 回复速度适应不了各种强力技能的消耗从而大大限制了她的发挥。游戏中普遍使用物理攻击的敌人注定会令物防低的这对双胞胎失去很多出场的机会。

最强武器：**ブラックワンド**

入手方法：斗技场任务“**ルウイ－の女神**”从敌人身上掉落企画书。生产素材“**オリハルコンブレ－ト**”从斗技场“**ベテルギウス来袭**”的敌人身上掉落，“**ドラコンの牙**”从无限回廊的敌人**デッテリュ－**身上掉落。“**スペ－スアンテナ**”从**パナンジャングル**的敌人“**スペ－スベ－タ－**”身上掉落。

攻击招式

名称	AP	属性	分类	HIT数	威力	GP伤害	状态异常	习得等级/方法
アタック	12	无	物理攻击	1	20	30	–	–
スラッシュ	20	无	物理攻击	1	30	50	–	–
△ラッシュ	16	无	物理攻击	2	19	36	–	–
△ラピッドヒット	27	无	物理攻击	3	27	31	–	–
△フレイムスト–ム	37	火	魔法攻击	3	42	38	–	Lv50
△アイスト–ム	47	冰	魔法攻击	3	56	45	–	Lv59
□パワ–ヒット	15	无	物理攻击	1	25	75	–	–
□パワ–ドヒット	25	无	物理攻击	1	37	100	–	–
□エクステンション	35	无	魔法攻击	1	54	125	–	Lv42
○ブレイクヒット	18	无	物理攻击	1	25	96	–	–
○ブレイクアタック	30	无	物理攻击	1	37	127	–	–
○フレイム	38	火	魔法攻击	1	54	146	–	–
○アイス	38	冰	魔法攻击	1	54	146	–	–
○ブラスト	38	风	魔法攻击	1	54	146	–	–
○ガイア	38	地	魔法攻击	1	54	146	–	Lv37

EX终结技

名称	指令	威力	属性	分类	HIT数	威力	GP伤害	异常状态	习得等级/方法
デトネ–ション	△○○	40	无	魔法攻击	3	51	13	–	–
アイシクルトルネ–ド	○○□	50	冰	魔法攻击	5	53	15	麻痹	–
エアロトルネ–ド	△○□	60	风	魔法攻击	5	51	11	毒	Lv37
ロムちゃん式歼灭魔法	○□△	80	无	魔法攻击	1	72	150	–	Lv44
たっちたっちた–っち	△△□	105	无	物理攻击	3	68	54	–	Lv53

技能

名称	AP	SP	属性	分类	距离	HIT数	威力	GP伤害	异常状态	习得等级/方法	备注
とびでるよ	60	50	无	回复	6.0	0	0	01	STR↑/INT↑	–	–
がんばってね	60	40	无	回复	6.0	0	0	0	VIT↑/MEN↑	–	–
なおしてあげる	100	60	无	回复	7.0	0	75	0	–	Lv37	–
ちりょうだよ	60	30	无	回复	7.0	0	0	0	–	Lv37	–
ふっかつだよ	50	40	无	回复	7.0	0	50	0	–	Lv39	–
ホワイトディスク	70	50	无	魔法攻击	6.0	1	340	1000	–	Ev：第4章	–
スペリアオルアンジェラス	110	100	无	魔法连携	8.0	15	3905	1140	–	Ev：第4章	四位女神候补生连携
アイスコフィン	71	50	冰	魔法攻击	6.0	2	319	488	–	Lv43	
ノ－ザンクロス	77	150	无	魔法攻击	8.0	3	1060	979	STR↓/VIT↓	Ev：第5章	–
Eフォ–スブリザ–ド	86	65	冰	魔法攻击	8.0	2	410	611	麻痹	Lv57	–
ル–セントノヴァ	80	85	风	物理连携	6.0	1	686	2413	无	剧情对话	与ネプギア的组合连携

攻击招式

名称	AP	属性	分类	HIT数	威力	GP伤害	状态异常	习得等级/方法
アタック	12	无	物理攻击	1	20	30	–	–
スラッシュ	20	无	物理攻击	1	30	50	–	–
△ラッシュ	16	无	物理攻击	2	19	36	–	–
△ラピッドヒット	27	无	物理攻击	3	27	31	–	–
△エアスト–ム	37	风	魔法攻击	3	42	38	–	Lv50
△アイスト–ム	47	冰	魔法攻击	3	56	45	–	Lv59
□パワ–ヒット	15	无	物理攻击	1	25	75	–	–
□パワ–ドヒット	25	无	物理攻击	1	37	100	–	–
□エクスバスタ–	35	无	魔法攻击	1	54	125	–	Lv42
○ブレイクヒット	18	无	物理攻击	1	25	96	–	–
○ブレイクアタック	30	无	物理攻击	1	37	127	–	–
○アイス	38	冰	魔法攻击	1	54	146	–	–
○ブラスト	38	风	魔法攻击	1	54	146	–	–
○エクステンション	38	无	魔法攻击	1	54	146	–	–
○アイス3连击	41	冰	魔法攻击	3	50	45	–	Lv37

EX终结技

名称	指令	威力	属性	分类	HIT数	威力	GP伤害	异常状态	习得等级/方法
エクスプロ–ジョン	△○○	40	火	魔法攻击	5	48	6	–	–
エアブラスト	△○□	50	风	魔法攻击	5	53	15	毒	–
たっちたっちた–っち	△△□	60	无	物理攻击	3	56	21	–	Lv37
アイスサンクチュアリ	○○□	80	冰	魔法攻击	5	62	25	麻痹	Lv44
ラムちゃん式炮击魔法	○□△	95	无	魔法攻击	1	72	150	–	Lv53

ラム

身分： 女神

个人能力： ウイルス无效，变身后消费SP减少，加算SP增加，身分特性无效

援护效果： 获得SP增加、消费AP减少

综合点评：高的离谱的魔防和低得离谱的物防对比鲜明。比起擅长回复的孪生姐妹，**ラム**更擅长魔法攻击。普通攻击 HTI 数少同样使得她没有足够的 SP 满足这些消耗。

最强武器：**ブラックスタッフ**

入手方法：斗技场任务“**ルウイ－の女神**”从敌人身上掉落企画书。生产素材“**ビジュアルメモリ** 8X”从斗技场“超宇宙勇者诞生”的敌人身上掉落；“怪狼**の**爪”从**アイシクルホ－ル**的敌人“**ヴァナルガンド**”身上掉落，“人参**の**叶”从**パナンジャングル**的敌人“**ニンジンダ－**”身上掉落

技能										
名称	AP	SP	属性	分类	距离	HIT数	威力	GP伤害	异常状态	习得等级/方法	备注
ラムちゃん式ヒ–ル	30	25	无	回复	7.0	0	30	0	–	–	–
アイスコフィン	51	40	冰	魔法攻击	7.0	2	281	364	麻痹	Lv37	–
グリ–ンディスク	70	50	无	魔法攻击	6.0	1	340	1000	–	Ev：第4章	–
スペリアオルアンジエラス	110	100	无	魔法连携	8.0	15	3905	1140	–	Ev：第4章	四位女神候补生连携
たっちするよ	75	50	无	回复	5.0	0	20	0	ヒ–ル	Lv46	–
アブソリュ–ト・ゼロ	77	150	无	魔法攻击	8.0	3	1060	979	INT↓/MEN↓	Ev：第5章	–
Eフォ–スブリザ–ド	86	65	冰	魔法攻击	8.0	2	424	611	–	Lv57	–
コキュ–トス	80	85	冰	物理连携	6.0	1	686	2413	无	第六章剧情对话	与ネプギア的组合连携

ネプチュ–ヌ

身分：女神

个人能力：ウイルス无效，封技无效，变身后消费 SP 减少，防御补正无效

援护效果：防御补正无效、物理伤害耐性上升

综合点评：综合性能较为平均。作为**ネプギア**的姐姐，她的普通攻击同样拥有出色的 HIT 数，可惜的是技能太少，除了组合连携外惟一一招攻击类技能只有 1HIT，导致 SP 严重过剩。如果有足够的 SP 女神化，毫不犹豫变身就是了。

最强武器：龙刀・桐生

入手方法：斗技场任务“八千祸津日神招来”从敌人身上掉落企画书和生产素材“**ドラゴンソウル**”。生产素材“马鸟**のタテガミ**”从斗技场“马鸟牧场”的敌人身上获得，“**ゴッドソウル**”从斗技场“八亿祸津日神招来”的敌人身上掉落。

攻击招式								
名称	AP	属性	分类	HIT数	威力	GP伤害	状态异常	习得等级/方法
アタック	12	无	物理攻击	1	20	50	–	–
スラッシュ	30	无	物理攻击	1	20	30	–	–
△ラッシュ	16	无	物理攻击	2	17	36	–	–
△ラピッドヒット	27	无	物理攻击	3	27	31	–	–
△ラピッドラッシュ	38	无	物理攻击	5	39	21	–	–
□パワ–ヒット	15	无	物理攻击	1	23	75	–	–
□パワ–ドヒット	25	无	物理攻击	1	36	100	–	–
□フレイムエッジ	35	火	物理攻击	1	54	125	–	–
□アイスエッジ	35	冰	物理攻击	1	54	125	–	–
□ブラストエッジ	35	风	物理攻击	1	54	125	–	–
□ガイアエッジ	35	地	物理攻击	1	54	125	–	Lv47
○ブレイクラッシュ	30	无	物理攻击	3	32	40	–	–
○ブレイヒット	18	无	物理攻击	1	23	96	–	–
○テラ・ド・ライブ	51	无	物理攻击	5	63	32	–	Lv47
○メガ・ド・ダイブ	38	无	物理攻击	1	52	158	–	Lv49

EX终结技									
名称	指令	威力	属性	分类	HIT数	威力	GP伤害	异常状态	习得等级/方法
ジャンピングア–ツ	△△○	45	无	物理攻击	3	53	21	–	–
デュアルア–ツ	△△□	60	无	物理攻击	5	43	16	–	–
デュアルエッジ	○○△	80	无	物理攻击	1	68	125	–	Lv47
ヴァリアブルエッジ	○□△	105	无	物理攻击	2	68	78	–	Lv57

技能											
名称	AP	SP	属性	分类	距离	HIT数	威力	GP伤害	异常状态	习得等级/方法	备注
G.F.F	60	40	无	回复	5.0	0	0	0	STR↑	Lv47	–
デルタフォ–ス	80	50	无	回复	5.0	0	0	0	MEN↑/TEC↑/AVD↑	Lv47	–
32式エクスブレイド	85	65	无	物理攻击	6.0	1	417	1250	–	Lv61	–
ヴィオレットシュヴェスタ–	95	100	无	物理连携	7.0	5	798	780	–	与ネプテュ–ヌ对话	与ネプギア的组合连携

ノワ–ル

身分：女神

个人能力：毒无效，加算 SP 增加，变身后 SP 消费减少，身分特性无效

援护效果：获得 SP 增加、获得 EXP 增加

综合点评：命中率和敏捷全游戏垫底。用近战武器的她攻击力和招式的连击数都相当出色，可惜技能只有三招而且惟一一招攻击技能也是只有 1HIT，因此 SP 对她来说除了女神化之外几乎毫无用处。

最强武器：**デュランダル**

入手方法：斗技场任务“受**け**继**がれる**意志”从敌人身上掉落，生产素材“2WIN **スティック**”从第三章剧情战斗对**ブレイブ・ザ・ハ–ド**身上掉落，“红莲石”从**アンダ–インヴァ–ス**的采取点找到；“**ドラゴンの**牙”从无限回廊的敌人“**デッテリュ–**”身上掉落。

攻击招式								
名称	AP	属性	分类	HIT数	威力	GP伤害	状态异常	习得等级/方法
アタック	12	无	物理攻击	1	20	50	–	–
スラッシュ	30	无	物理攻击	1	20	30	–	–
△ラッシュ	16	无	物理攻击	2	17	36	–	–
△ラピッドヒット	27	无	物理攻击	3	27	31	–	–
△ラピッドラッシュ	38	无	物理攻击	5	39	21	–	–
□パワ–ヒット	15	无	物理攻击	1	23	75	–	–
□パワ–ドヒット	25	无	物理攻击	1	36	100	–	–
□スラッシュエッジ	35	无	物理攻击	1	54	125	–	–
□フレイムエッジ	35	火	物理攻击	1	54	125	–	Lv47
○ブレイクヒット	18	无	物理攻击	1	23	96	–	–
○ブレイクラッシュ	30	无	物理攻击	3	32	40	–	–
○ブレイクエッジ	31	无	物理攻击	1	45	145	–	–
○ニア・カノ–プス	38	无	物理攻击	1	54	158	–	–
○クレセントキック	44	无	物理攻击	3	62	52	–	Lv49
○チェインム–ブ	50	无	物理攻击	4	65	42	–	Lv55

EX终结技									
名称	指令	威力	属性	分类	HIT数	威力	GP伤害	异常状态	习得等级/方法
トリコロ–ルオ–ダ–	△△○	45	无	物理攻击	3	56	21	–	–
インパルスエッジ	△○○	65	无	物理攻击	5	45	18	–	–
インパクトロ–	□○□	80	无	物理攻击	1	85	125	–	Lv52
インパルスブレイド	○□△	95	无	物理攻击	5	64	25	–	Lv57

技能											
名称	AP	SP	属性	分类	距离	HIT数	威力	GP伤害	异常状态	习得等级/方法	备注
メディステ–ション・S	50	35	无	回复	5.0	0	0	0	STR↑	–	–
メディステ–ション・T	50	25	无	回复	5.0	0	0	0	TEC↑	–	–
トルネレイドソ–ド	93	65	无	物理攻击	6.0	1	417	1483	–	Lv47	–

ブラン

身分：女神

个人能力：获得EXP增加，能力下降无效，变身后消费SP减少，身分特性无效

援护效果：消费SP减少、获得EXP增加

综合点评：攻击力稍逊，和其他女神一样技能有三招但惟一一招攻击技好歹是多HIT数的，不用担心9999瓶颈。

最强武器：ハ－ドクラッシャ－

入手方法：斗技场任务“审判の使徒袭来”从敌人身上掉落企画书。生产素材“怪狼の爪”从アイシクルホ－ル的敌人“ヴアナルガンド”身上掉落，“ブロクションブレイ”从第三章剧情战斗トリック・ザ・ハ－ド身上掉落；“パワ－ドリブレイ”从斗技场任务“幼女大好き”身上掉落。

攻击招式

名称	AP	属性	分类	HIT数	威力	GP伤害	状态异常	习得等级/方法
アタック	12	无	物理攻击	1	20	50	–	–
スラッシュ	30	无	物理攻击	1	20	30	–	–
△ラッシュ	16	无	物理攻击	2	17	36	–	–
△ラピッドヒット	27	无	物理攻击	3	27	31	–	–
△ラピッドラッシュ	38	无	物理攻击	5	39	21	–	–
△コンゲラ－ト	38	冰	物理攻击	3	42	38	–	–
△ヘイルスト－ム	47	冰	魔法攻击	3	56	45	–	Lv51
△サテラビュ－ト	51	无	物理攻击	8	50	13	–	Lv59
□パワ－ヒット	15	无	物理攻击	1	23	75	–	–
□パワ－ドヒット	25	无	物理攻击	1	36	100	–	–
□スラッシュエッジ	35	无	物理攻击	1	54	125	–	–
○ブレイクヒット	18	无	物理攻击	1	23	96	–	–
○ブレイクラッシュ	30	无	物理攻击	3	32	40	–	–
○ブレイクエッジ	38	无	物理攻击	1	54	158	–	–
○アイシクルヒット	38	冰	物理攻击	1	54	158	–	Lv47

EX终结技

名称	指令	威力	属性	分类	HIT数	威力	GP伤害	异常状态	习得等级/方法
イスィヒフォアスト	△△○	35	无	物理攻击	3	51	13	–	–
アインシュラ－ク	○○□	45	无	物理攻击	1	57	75	–	–
フォルシュラ－ク	□△△	55	无	物理攻击	5	45	16	–	Lv47
テ－トラシュラ－ク	○□□	80	无	物理攻击	2	64	65	–	Lv53
サ－ドブレイク	□○△	100	冰	物理攻击	1	70	167	–	Lv60

技能

名称	AP	SP	属性	分类	距离	HIT数	威力	GP伤害	异常状态	习得等级/方法	备注
テンツエリントロンペ	55	45	无	物理攻击	4.0	7	293	96	–	–	–
ディフエンスサポ－ト	85	40	无	回复	4.0	0	0	0	VIT↑	–	–
メンタルサポ－ト	85	40	无	回复	4.0	0	0	0	MEN↑	–	–

ベ－ル

身分：女神

个人能力：麻痹无效，防御补正无效，待机时间减少，变身后消费SP减少

援护效果：待机时间减少、附加状态无效

综合点评：速度全角色中最快，攻击力平平但连击数过得去，能满足只有4招技能的SP消耗。带麻痹状态的EX技对某些敌人能发挥意想不到的效果。另外，除了ユニ之外只有她拥有降低敌人敏捷的技能。

最强武器：グングニル

入手方法：斗技场任务“审判の使徒袭来”从敌人身上掉落企画书。生产素材“海神の尾ひれ”从ジュンクボックス的敌人“ダコン”身上掉落；“D・キャストガン”从第六章剧情战斗ブレイブ・ザ・ハ－ド身上掉落；“世界树の叶”从ギョウカイ墓场采取。

攻击招式

名称	AP	属性	分类	HIT数	威力	GP伤害	状态异常	习得等级/方法
アタック	12	无	物理攻击	1	20	30	–	—
スラッシュ	30	无	物理攻击	1	30	30	–	–
△ラッシュ	16	无	物理攻击	2	17	36	–	–
△ラピッドヒット	27	无	物理攻击	3	27	31	–	–
△ラピッドスピア	38	无	物理攻击	5	39	21	–	–
△ラピッドラッシュ	38	无	物理攻击	5	39	21	–	–
△ジョルジランス	38	无	物理攻击	5	39	21	–	Lv47
△Sハリケ－ン	53	无	物理攻击	8	50	17	–	Lv52
□パワ－ヒット	15	无	物理攻击	1	23	74	–	–
□パワ－ドヒット	25	无	物理攻击	1	36	100	–	–
□アッサムポミング	38	无	物理攻击	4	49	27	–	–
□シレットスト－ム	47	风	魔法攻击	3	66	45	–	Lv57
○ブレイクヒット	18	无	物理攻击	1	23	96	–	–
○ブレイクラッシュ	28	无	物理攻击	3	36	42	–	–
○ストレイクヒット	41	无	物理攻击	3	50	49	–	–

技能

名称	AP	SP	属性	分类	距离	HIT数	威力	GP伤害	异常状态	习得等级/方法	备注
シレットスピア－	50	40	无	物理攻击	6.0	1	288	750	スキル封じ	–	–
ドア－ズエフェクト	50	35	无	回复	6.0	0	0	0	INT↑	–	–
テライディバイド	60	40	无	回复	6.0	0	0	0	AVD↓/MOV↓	–	–
アッサムリンク	60	35	无	回复	6.0	0	0	0	TEC↑/MOV↑	Lv47	

EX终结技

名称	指令	威力	属性	分类	HIT数	威力	GP伤害	异常状态	习得等级/方法
ダ－ジリンロ－テ	△△○	40	无	物理攻击	3	51	13	–	–
マンデリンスラップ	△○○	50	无	物理攻击	5	51	11	麻痹	–
ティコフォトン	□□○	65	无	魔法攻击	1	51	109	–	–
ニルギリバ－スト	□○△	80	无	物理攻击	3	62	37	–	Lv49

コンパ

身分：メ－カ－

个人能力：附加状态无效，能力下降无效，获得EXP增加，消费SP减少

援护效果：附加状态无效、魔法伤害耐性上升

综合点评：技能全是回复，比起直接上场，拥有附加状态无效这个支援效果的她更适合当后卫，在战斗中有必要的时候才替换上场替大家回复。

最强武器：突然变种の血

入手方法：斗技场任务“续・下つ端の挑战状”从敌人身上掉落企画书。生产素材“てつぱち”、“おみくじスイカ”分别从レツゴウアイランド的敌人“スイカもん”和“オウチカエル”身上掉落；“アクションリブレイ”打斗技场任务“ぺろぺろしちゃうぞ”敌人身上掉落。

攻击招式

名称	AP	属性	分类	HIT数	威力	GP伤害	状态异常	习得等级/方法
アタック	12	无	物理攻击	1	20	50	–	–
です！	22	无	物理攻击	1	20	30		
△ぽこっ、ぽかっ。	16	无	物理攻击	2	20	36	–	–
△注射器连射	27	无	魔法攻击	3	33	31	–	–
△お注射の时间	37	无	物理攻击	3	50	38	–	Lv18
△恋の注射器	41	无	物理攻击	3	50	49	–	Lv44
△爱の注射器	48	无	魔法攻击	5	63	25	–	Lv53
□注射器发射	15	无	魔法攻击	1	23	75	–	–
□ふるぱわ－	35	无	魔法攻击	1	54	125	–	–
○びんた	18	无	物理攻击	1	23	96	–	–
○毒液です	39	无	魔法攻击	1	34	127	毒	Lv27
○麻痹液です	39	无	魔法攻击	1	34	127	麻痹	Lv34

EX终结技

名称	指令	威力	属性	分类	HIT数	威力	GP伤害	异常状态	习得等级/方法
顽张るです！	△△□	45	无	物理攻击	3	56	21	–	Lv13
ですですです！	○□□	65	无	物理攻击	5	60	23	–	Lv24
高压缩	□△○	80	无	魔法攻击	3	48	29	–	Lv36
超压缩	□△△	95	无	魔法攻击	5	62	25	–	Lv49

技能											
名称	AP	SP	属性	分类	距离	HIT数	威力	GP伤害	异常状态	习得等级/方法	备注
応急手当	25	20	无	回复	6.0	0	30	0	–	–	–
コンパの解毒剤	30	15	无	回复	6.0	0	0	0	–	Lv7	–
コンパの应急キット	40	30	无	回复	6.0	0	30	0	–	Lv12	–
コンパの麻痹治し	35	15	无	回复	6.0	0	0	0	–	Lv15	–
コンパのおまじない	40	15	无	回复	6.0	0	0	0	–	Lv21	–
コンパの救急キット	100	60	无	回复	6.0	0	75	0	–	Lv31	–
コンパの苏生术	50	40	无	回复	6.0	0	50	0	–	Lv50	–

アイエフ

身分： メ–カ–

个人能力： 待机时间减少，获得EXP增加，消费SP减少，防御补正无效

援护效果： 消费AP减少、获得EXP增加

综合点评 :攻击和速度优秀，敏捷、命中全游戏最高，这些优点能大大提升她在 BOSS 战中的生存能力。丰富的高连段普通攻击使得她有足够的 SP 使用，技能方面从范围回复到范围魔法再到单体连续输出一应俱全，是破防进攻回复都全面发展的优秀角色。

最强武器 :霸王**の**爪

入手方法 :斗技场任务“杀戮**の**冲动”从敌人身上掉落企画书。生产素材“**レッドブロック**”从无限回廊的“**テスリト**”身上掉落；“魔风石”从**ジュンクボックス**采取，“**てつぱち**”**レツゴウアイランド**的敌人“**オウチカエル**”身上掉落。

攻击招式								
名称	AP	属性	分类	HIT数	威力	GP伤害	状态异常	习得等级/方法
アタック	12	无	物理攻击	1	20	50	–	–
スラッシュ	30	无	物理攻击	1	20	30	–	–
△ ラッシュ	16	无	物理攻击	2	17	36	–	–
△ ラピッドヒット	27	无	物理攻击	3	27	31	–	–
△ 剑魔连斩	36	无	物理攻击	2	43	59	–	Lv34
△ Fコンボ	47	无	物理攻击	3	56	45	–	Lv58
□ パワ–ヒット	15	无	物理攻击	1	23	75	–	–
□ パワ–ドヒット	25	无	物理攻击	1	36	100	–	–
○ ブレイクヒット	18	无	物理攻击	1	23	96	–	–
○ ヴェノムエッジ	39	无	物理攻击	1	34	127	毒	Lv14
○ パラライズエッジ	39	无	物理攻击	1	34	127	麻痹	Lv22
○ Sエッジ	38	无	物理攻击	1	54	158	–	Lv41

EX终结技									
名称	指令	威力	属性	分类	HIT数	威力	GP伤害	异常状态	习得等级/方法
ソウルズコンビネ–ション	□△△	45	无	物理攻击	5	52	11	–	Lv6
カオスエッジ	△△○	65	无	物理攻击	2	52	54	–	Lv18
真魔烈皇斩	□○△	85	无	物理攻击	5	60	26	–	Lv30
クロスエッジ	○△□	90	无	物理攻击	6	63	20	–	Lv48

技能											
名称	AP	SP	属性	分类	距离	HIT数	威力	GP伤害	异常状态	习得等级/方法	备注
魔界桩・轰炎	81	50	无	魔法攻击	6.0	5	316	220	–	Lv32	–
天魔流星斩	92	65	无	物理攻击	4.0	10	417	111	–	Lv56	–
ラ・デルフエス	73	50	无	物理攻击	7.0	5	329	187	スキル封じ	Lv20	–
グリ–ンノア	75	50	无	回复	6.0	0	50	0	–	Lv46	–
テクニカルサポ–ト	50	25	无	回复	5.0	0	0	0	TEC↑	Lv12	–

がすと

身分 :メ–カ–

个人能力 :消费 AP 减少，加算 SP 增加，获得 EXP 增加，麻痹无效

援护效果 :附加状态无效、获得 EXP 增加

综合点评 :各种恶意卖萌的角色。速度和移动范围都不特别理想，实力相对较为平均。技能的种类比较全面，前期最早学会复活魔法。援护效果也相当不错，后期很适合放到后卫的位置。

最强武器 :传说**の**杖

入手方法 :斗技场任务“幼女大好**き**”从敌人身上掉落企画书。生产素材“**おみくじスイカ**”和“**サカナの**化石”分别从**レツゴウアイランド**的敌人“**スイカもん**”和“**シ–ラカンス**”身上掉落；**レアプレ–ト**从斗技场“受**け**继**がれる**意志”敌人身上掉落。

攻击招式								
名称	AP	属性	分类	HIT数	威力	GP伤害	状态异常	习得等级/方法
アタック	12	无	物理攻击	1	20	50	–	–
ですの!	22	无	物理攻击	1	20	30	–	–
△ ですの! ですの!	16	无	物理攻击	2	17	36	–	–
△ イチオシですの	38	无	物理攻击	2	41	59	麻痹	Lv35
□ アイス	35	冰	魔法攻击	1	54	125	–	–
□ ブラスト	35	风	魔法攻击	1	54	125	–	–
□ フレイム	35	火	魔法攻击	1	54	125	–	–
□ ガイア	35	地	魔法攻击	1	54	125	–	–
○ えいですの!	18	无	物理攻击	1	23	96	–	–
○ ダイオクラフト	28	无	物理攻击	1	37	127	毒	–
○ サ–ビスですの	38	无	物理攻击	1	51	158	毒	Lv27
○ チェックですの	49	无	魔法攻击	3	66	58	–	Lv47

EX终结技									
名称	指令	威力	属性	分类	HIT数	威力	GP伤害	异常状态	习得等级/方法
スペシャルコンボ	△△○	45	无	物理攻击	3	56	21	–	–
デラックスコンボ	△○△	60	无	物理攻击	5	63	20	–	–
メガフレイム	○□□	85	火	魔法攻击	1	52	126	–	Lv60
ハイフレイム	□○□	95	火	魔法攻击	1	74	150	–	Lv60

技能											
名称	AP	SP	属性	分类	距离	HIT数	威力	GP伤害	异常状态	习得等级/方法	备注
ヒ–リングサルヴ	40	30	无	回复	6.0	0	30	0	–	–	–
おとのはのしらべ	52	40	无	魔法攻击	6.0	3	281	239	スキル封じ	Lv27	–
ちむですの	52	40	无	复活	7.0	0	50	0	–	Lv27	–
フォルクスリ–ト	73	50	无	魔法攻击	7.0	5	329	187	–	Lv30	–
あいんつぇるかんぷ	85	65	无	魔法攻击	8.0	2	425	618	–	Lv42	–
トトリ式れんきんじゅつ	60	30	无	回复	6.0	0	0	0	–	Lv49	–
ロロナ式れんきんじゅつ	60	50	无	回复	6.0	0	100	0	–	Lv58	–
がすとくんえかきうた	81	150	无	魔法攻击	10.0	8	1039	354	INT↓ AVD↓	みんつぶ：がすと	–

日本一

身分： メ–カ–
个人能力： 消费AP减少，加算SP增加，毒无效，能力下降无效
援护效果： 待机时间减少、能力下降无效

综合点评：速度跟回避非常优秀，攻击连段数高，SP回复也得到保障，最早学会范围回复技能的她绝对是前期的主力成员之一。

最强武器：究极**プリニ–ガン**

入手方法：斗技场任务“超宇宙勇者诞生”从敌人身上掉落企画书。生产素材“魔冰石”从**アイシクルホ–ル**采取；“**デ–タクリスタル**”从**ゾ–ンオブエンドレス**采取；“黄色い土管の欠片”从**ジュンクボックス**的敌人“**ドガ–ン**”身上掉落。

EX终结技

名称	指令	威力	属性	分类	HIT数	威力	GP伤害	异常状态	习得等级/方法
连击	△△△	45	无	物理攻击	3	56	21	–	–
疾风迅雷	△○□	65	无	物理攻击	5	45	18	–	Lv21
一文字スラッシュ	□□○	80	无	物理攻击	1	65	125	–	Lv35
十文字斩り	△□○	95	无	物理攻击	2	69	70	–	Lv49

攻击招式

名称	AP	属性	分类	HIT数	威力	GP伤害	状态异常	习得等级/方法
アタック	12	无	物理攻击	1	20	50	–	–
スラッシュ	30	无	物理攻击	1	20	30	–	–
△ ラッシュ	16	无	物理攻击	2	17	36	–	–
△ ラピッドヒット	27	无	物理攻击	3	27	31	–	–
△ ラピッドラッシュ	38	无	物理攻击	5	39	21	–	Lv15
△ ヒ–ロ–コンボ	47	无	物理攻击	3	56	45	–	Lv51
□ パワ–ヒット	15	无	物理攻击	1	23	75	–	–
□ パワ–ドヒット	25	无	物理攻击	1	37	100	–	–
□ ブラストエッジ	35	风	物理攻击	1	54	125	–	Lv22
□ ガイアエッジ	35	地	物理攻击	1	54	125	–	Lv31
○ ブレイクヒット	18	无	物理攻击	1	23	96	–	–
○ ブレイクラッシュ	30	无	物理攻击	3	32	40	–	–
○ ノソ–ド	48	无	物理攻击	1	23	96	–	Lv40

技能

名称	AP	SP	属性	分类	距离	HIT数	威力	GP伤害	异常状态	习得等级/方法	备注
暗黑剑Xの字斩り	60	45	无	物理攻击	4.0	7	277	116	–	–	–
天使の爱	75	50	无	回复	5.0	0	50	0	–	–	–
ジャスティスハ–ト	50	35	无	回复	5.0	0	0	0	STR↑	Lv18	–
堕天使の爱	60	40	无	回复	5.0	0	0	0	AVD↑/MOV↑	Lv24	–
ジャスティスナイフ	91	70	无	物理攻击	6.0	8	417	142	–	Lv55	–

5pb

身分： メ–カ–
个人能力： 封技无效，消费SP减少，能力下降无效，消费AP减少
援护效果： 能力下降无效、魔法伤害耐性上升

综合点评：恶搞度满点的角色。速度比较慢，但魔法攻击力完全不亚于孪生姐妹。更重要的一点是，作为魔法类角色她的物理防御力至少在安全上得到保障。SP回复速度较为理想，高达10HIT的魔法"**サウンドオブヘブン**"能将用掉的SP接近一半打回来，因此战斗中可以比较“豪爽”地使用魔法。总的来说是无论输出还是破防能力都非常优秀的角色。

最强武器：V–000/BL

入手方法：斗技场任务“**ぺろぺろしちゃうぞ**”从敌人身上掉落企画书。生产素材“**ギタ–コントロ–ラ–**”从斗技场“审判の使徒袭来”敌人身上掉落；“**レ–スコントロ–ラ–**”第五章剧情战斗从**ブレイブ・ザ・ハ–ド**身上掉落；“**マジックスト–ン**”从**パナンジャングル**的敌人“**ア–マ–シャル**”身上掉落

EX终结技

名称	指令	威力	属性	分类	HIT数	威力	GP伤害	异常状态	习得等级/方法
インファナルブロウ	△□△	45	无	物理攻击	3	53	21	–	–
ネオパワ–ドヒット	○□○	65	无	物理攻击	1	52	109	–	–
ディメンションブレイカ–	△△○	90	无	魔法攻击	5	60	20	–	Lv32
パワ–ドスマッシュ	□△△	95	无	物理攻击	2	68	68	–	Lv46

攻击招式

名称	AP	属性	分类	HIT数	威力	GP伤害	状态异常	习得等级/方法
アタック	12	无	物理攻击	1	20	30	–	–
ヒット	20	无	魔法攻击	1	30	50	–	–
△ ラッシュ	16	无	物理攻击	2	17	36	–	–
△ ラピッドヒット	27	无	物理攻击	3	27	31	–	–
△ ラピッドラッシュ	38	无	物理攻击	5	41	22	–	–
□ パワ–ヒット	15	无	物理攻击	1	23	75	–	–
□ パワ–ドヒット	25	无	物理攻击	1	36	100	–	–
□ スラッシュヒット	38	无	物理攻击	5	47	21	–	Lv29
○ ブレイクビ–ト	18	无	魔法攻击	1	23	96	–	–
○ ハ–ドビ–ト	29	无	魔法攻击	2	33	61	–	–
○ サンダ–ビ–ト	51	无	物理攻击	5	63	32	–	Lv40
○ スロウビ–ト	49	无	魔法攻击	3	49	58	–	Lv51

技能

名称	AP	SP	属性	分类	距离	HIT数	威力	GP伤害	异常状态	习得等级/方法	备注
サウンドオブヘブン	57	45	无	魔法攻击	7.0	10	265	64	麻痹	–	–
乐音スフォルツアンド	50	40	无	魔法攻击	6.0	1	288	750	スキル封じ	–	–
红莉栖メランコリィ	50	35	无	魔法攻击	7.0	10	265	64	麻痹	Lv27	–
激奏リンフォルツアンド	70	50	无	魔法攻击	6.0	1	336	1000	–	Lv35	–
メタルう–ぱ	96	70	无	魔法攻击	7.0	10	265	64	麻痹	Lv43	–
电话レンジ（假）	86	65	无	魔法攻击	8.0	2	424	611	–	Lv55	–

怪物＆掉落物

迷宫名称	出现怪物	掉落物品
バ–チャフォレスト	马鸟	马鸟の羽根
	马鸟リ–ダ–	马鸟の翼
	スライヌ	スライヌゼリ–
	ダイコンダ–	大根の叶
	チュ–リップ	黄色い花びら
ダ–クネス60	M–3	违法チッゴ
	ゴ–ストガ–ル	ブル–リボン
	ゴ–ストボ–イ	ボロ布
	シカベ–タ–	ドットアンテナ
バ–チャフォレスト最深部	キノコ	コノコの胞子
	スパイダ–	蜘蛛の丝
	ネコリス	ネコリスの爪
	バックン	バックンのはなびら
	フエンリスヴォルフ	魔狼の爪
リビ–トリゾ–ト	カブリカエル	ダンボ–ル
	シカベ–ダ–改	グリ–ンブレ–ト
	ボ–ンフィッシュ	サカナの骨
	ヤンキ–キャット	ヤンキ–マスク
ゾ–ンオブエンドレス	ビット	小型回路
	フエンリスヴォルス	魔狼の爪子
	ボムダマ	ボムの导火线
	ヤンキ–キャット	ヤンキ–マスク
ミッドカンパニ–	R–4	违法メモリ
	スライヌベス	オレンジゼリ–
	ゾウベ–ダ–	ブロックノズ–
	ビット	小型回路
セプテントリゾ–ト	ウエストボイント	青い花びら
	シ–ガ–ル	ビンクリボン
	シ–ボ–イ	水溶布
	ドルフィン	イルカの尾ひれ
	ボ–ンフィッシュ	サカナの骨
ルウィ–国际展示场东馆	DSTT	违法回路
	アイスフエンリル	冰狼の爪
	アエル–	アエル–の爪
	ウザベ–ダ–	ドットイヤ–
	たまのり	12画ダイス
	テリトス	バ–ブルブロック
	ブチベ–ダ–	ブチアンテナ

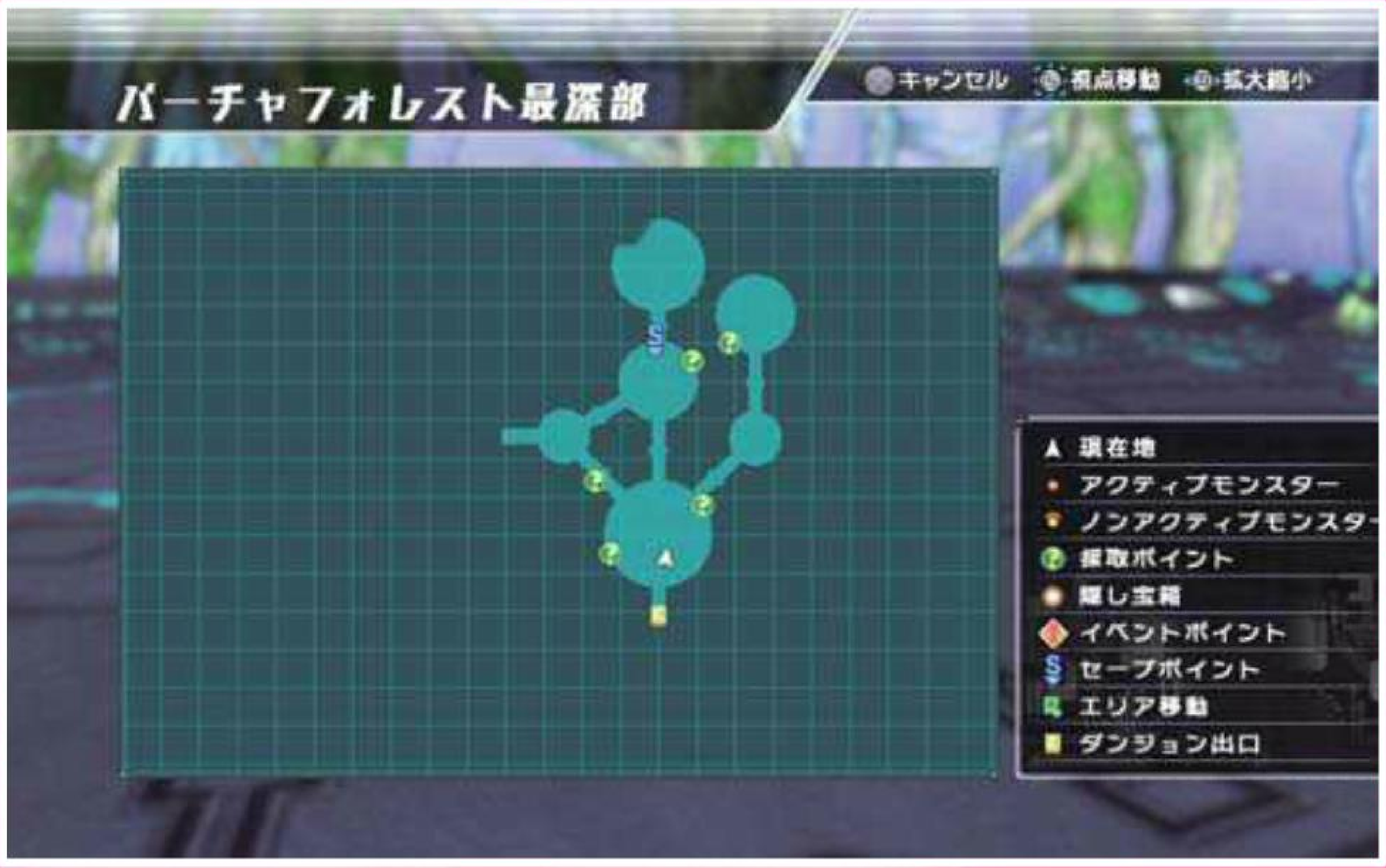
迷宫名称	出现怪物	掉落物品
世界中の迷宫第一阶层	教授	星形フレ–ム
	テトスリ	ブル–ブロック
	テリトス	グリ–ンブロック
	ドカ–ン	土管の欠片
	ときめきシスタ–	ときめき
	マルベ–ダ–	マルアンテナ
	ライオンベ–ダ–	ライオンのタテガミ
ガペイン草原	エレメントドラゴン	ドラゴンの爪
	カボチャもん	おばけカボチャ
	きこどり	鸟の王冠
	ひまわりん	ひまわりの种
アンダ–インヴァ–ス	アベルド–ン	赤い花びら
	ドッカ–ン	青い土管の欠片
	アルファベ–ダ–	ビンクブレ–ト
	バルシエル	バワ–スト–ン
	ブメダマ	ボムの唇
	ブレイムガ–ル	ブラックリボン
	フレイムフエンリル	炎狼の爪
	フレイムボ–イ	灼热布
ノ–コネディメンション	EDGE	违法ROM
	アスキ–音乐队	アスキ–の绊
	外道スライヌ	外道ゼリ–
	チンピラット	チンピラマスク
	バ–ン	Iフル–ト
アイリス草原	うさたま	サッカ–ボ–ル
	にゃあ	にゃあの爪
	ム–ランル–ジュ	赤い种
アタリ–湿原	タランチュラ	猛毒蜘蛛の丝
	デブ马鸟	马鸟の羽根
	ドリ–ムドルフィン	梦イルカの尾ひれ
	ナスビンダ–	ナスのヘタ
	ネコベ–ダ–	ネコベ–ダ–のヒゲ
	マタンゴ	マダンゴの胞子
	モウカエル	ヘルメット
	ラビベ–ダ–	ホワイトイヤ–
ギョウカイ墓场	ヴェノムガ–ル	ヴェノムリボン
	ヴェノムボ–イ	猛毒布
	ダ–クディスくん	碎けたディスク
	ディスくん	割れたディスク
	ドリ–ムドルフィン	梦イルカの尾ひれ
	ドリコンリンコブス	チェックの尾ひれ
	ひこどり王子	鸟の银冠
	ブタベ–ダ–	くるくるシッポ
	ブチドカ–ン	ブチ模样の欠片
マジェコン制造工场	アイマ–ブル	虹色の花びら
	ヌコベ–ダ–	ヌコベ–タ–のヒゲ
	バンチョ–キャット	バンチョ–マスク
	ひねひまわりん	黄色い种
ギャザリング城	钢のスライヌ	メタルゼリ–
	バラライズスバイダ–	麻痹蜘蛛の丝
	シャドウガ–ル	シャドウリボン
	シャドウボ–イ	月影布
	トンベ–ダ–	くるくるシッポ
	ブル—サン	青い种
	レオベ–ダ–	レオのたてがみ
ギャザリング城隐し通路	インビジブルガ–ル	インビジブルリボン
	インビジブルボ–イ	不可视布
	デススバイダ	杀人蜘蛛の丝
	ドリコンリンコブス	チェックの尾ひれ
アイシクルホ–ル	ウァナルガンド	怪狼の爪
	シロタマもん	产みたてタマゴ
	さるみた	ブラックダイス
	ひこどりキング	鸟の铜冠
无限回廊	テスリト	レッドブロック
	デッテリュ–	ドラゴンの牙
	ドゴ–ン	赤い土管の欠片
	ベ–タベ–ダ–	ブル–ブレ–ド
ジュンクボックス	セルベ–ダ–	セルアンテナ
	ダゴン	海神の尾ひれ
	テストリ	イエロ–ブロック
	ドゴ–ン	黄い土管の欠片
	ヤンテレシスタ–	病み
ギョウカイ墓场终焉部	（无）	
レツゴウアイランド	オウチカエル	てつぽち
	スイカもん	おみくじスイカ
	バオベ–ダ–	坚いブロックノ–ズ
	シ–ラカンス	サカナの化石
パナンジャングル	ア–マ–シエル	マジックスト–ン
	スベ–スベ–ダ–	スベ–スアンテナ
	トリック马鸟	马鸟の羽根
	ニンジンダ–	人参の叶

全迷宫宝箱&采集列表

地图	采集情报
バ–チャフォレスト	宝箱：SPチャ–ジ、生命のカケラ、轮ゴム、ヒ–ルグラス、テトキシン
	隐藏宝箱：SPチャ–ジ、生命のカケラ、石ころ、ハ–プ、ヒ–ルグラス、轮ゴム、テトキシン
	采取：石ころ、黄色い花びら、スライヌゼリ–、大根の叶、ハ–ブ、马鸟の翼
ダ–クネス60	宝箱：SPチャ–ジ、イジェクトボタン、[企画书]イジェクトボタン、[企画书]禁忌の枝、禁忌の枝、生命のカケラ、ヒ–ルグラス、レザ–ア–ムレット
	隐藏宝箱：SPチャ–ジ、生命のカケラ、MODEL4基盘、イジェクトボタン、铁矿石、轮ゴム、レザ–ア–ムレット、禁忌の枝、テトキシン、石ころ、ヒ–ルグラス
	采取：石ころ、铁矿石、ドットアンテナ、ブル–リボン、ボロ布、MODEL4基盘、违法チップ
バ–チャフォレスト最深部	宝箱：パララキシン、デトキシン、ヒ–ルグラス、レザ–ブレスレット、SPチャ–ジ、ビ–ムブレイド、生命のカケラ、禁忌の枝、白い雫、イジェクトボタン
	隐藏宝箱：パララキシン、デトキシン、ヒ–ルグラス、レザ–ブレスレット、SPチャ–ジ、生命のカケラ、禁忌の枝、白い雫、イジェクトボタン、风结石、愈し草、石ころ、轮ゴム、ハ–ブ
	采取：石ころ、愈し草、ハ–ブ、风结石、ネコリスの爪、キノコの胞子、バックンのはなびら、蜘蛛の丝
リビ–トリゾ–ト	宝箱：SPチャ–ジ、パララキシン、イジェクトボタン、スチ–ルア–ムレット、ヒ–ルグラス、禁忌の枝、フリ–ズ（H）、ヒ–ルグラス、生命のカケラキンイロの羽、デトキシン
	隐藏宝箱：SPチャ–ジ、パララキシン、イジェクトボタン、禁忌の枝、ヒ–ルグラス、生命のカケラ、キンイロの羽、デトキシン、贝から、轮ゴム、テクニックバッチ、アンクレット
	采取：石ころ、愈し草、贝がら、グリ–ンプレ–ト、サカナの骨、ダンボ–ル、ヤンキ–マスク
ゾ–ンオブエンドレス	宝箱：SPチャ–ジ、ヒ–ルグラス、マジックディスク、リフレクス、白い雫、パララキシン、キンイロの羽、スチ–ルブレスレット、デトキシン
	隐藏宝箱：SPチャ–ジ、红い雫、マジックディスク、リフレクス、白い雫、パララキシン、キンイロの羽、スチ–ルブレスレット、デトキシン、冥界の魂、ム–ブメモリ、ミサンガ
	采取：デ–タクリスタル、铁矿石、MODEL4基盘、小型回路、ボムの导火线、ヤンキ–マスク
ミッドカンパニ–	宝箱：アンクレット、SPチャ–ジ、NGペンダント、アンチヴェノム、[企划书]アンチヴェノム、クロスチョ–カ–、リフレックス、疾风のカタ–ル、テクニックバッチ、[企划书]ビ–ムセイバ–、プラネティリング
	隐藏宝箱：SPチャ–ジ、APブ–スタ–、思春期の包带、白い雫、禁忌の枝、キンイロの羽、体力の指轮、アンチヴェノム、リフレックス、ヒ–ルグラス、パララキシン、デトキシン
	采取：オレンジゼリ–、凝土石、コンクリ–トの破片、铁矿石、MODEL4基盘、违法メモリ、ブロックノ–ズ
セプテントリゾ–ト	宝箱：対麻痺バッチ、体力の指轮、SPチャ–ジ、フリ–ズ（L）、タフミ–ル、パララキシン、フリ–ズ（S）、ヒ–ルポッド、アンチパラライズ、APブ–スタ–、マジックディスク、アンチヴェノム、対毒バッチ、リフレクス、イジェクトボタン、おもちゃの指轮、おもちゃのネックレス、ヒ–ルポット、クロスペンダント、グリ–ンリボン
	隐藏宝箱：SPチャ–ジ、思春期の包带、禁忌の枝、火焰の指轮、冷气の指轮、体力の指轮、アンチヴェノム、アンチパラライズ、ヒ–ルポット、マジックティスク
	采取：青い花びら、石ころ、愈し草、海ガラス、贝がら、水溶布、ピンクリボン、サカナの骨头
ルウィ–国际展示场东馆	宝箱：対ウイルスバッチ、ヒ–ルポッド、アンチヴェノム、Cチョ–カ–、炼金术士证明书、体力の指轮、白い雫、正义のココロ、携带ストラップ、対封技バッチ、[企画书]アンチパラライズ、ネプビタン、白い雫、P・SPチャ–ジ、イジェクトボタン、[企画书]アンチシ–ル、SPチャ–ジ、キンイロの羽、コ–ドア–ムレット、ヒ–ロ–ドリンク、禁忌の枝、手作りのしおり
	隐藏宝箱：P・SPチャ–ジ、SPチャ–ジ、APブ–スタ–、アンチヴェノム、アンチパラライズ、アンチシ–ル、イジェクトボタン、气流の指轮、キンイロの羽、绝零石、大地の指轮、白い雫、タフミ–ル、ネプビタン、ヒ–ルポタン、ヒ–ロ–ドリンク、リフレクシ、冷气の指轮
	采取：アエル–の爪、12面ダイス、ハ–ブ、冰结石、违法回路、MODEL4基盘、ドットイヤ–、ハ–プ、パ–プルブロック、ブチアンテナ

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

地图	采集情报
世界中の迷宫第一阶层	**宝箱：**APブ–スタ–、フレイム（H）、元气の欠片、ヒ–ロ–ドリンク、P・SPチャ–ジ、白い雫、イジェクトボタン、いわくつきの腕轮、ウインド（H）、ヒ–ルポッド、メイド（W）、ネプビタン、アンチシ–ル、ビ–ムバスタ–、ア–ス（L）、お手制ドリンクC、[企画书]时空的腕轮、[企画书]アンチウイルス、冥界の指轮、神秘の指轮、生命の指轮、体力の指轮、メガトキシン、マジエクディスク、フリ–ズ（B）
	隐藏宝箱：P・SPチャ–ジ、APブ–スタ–II、元气の欠片、生命の指轮、火焔の指轮、气流の指轮、ネコ（H）、いわくつきの腕轮、アンチシ–ル、アンチパラライズ、イジェクトボタン、お手制ドリンクC、タフミ–ル、ネポビタン、マジエクディスク、ヒ–ロ–ドリンク、ヒ–ルポッド、白い雫、アンチウイルス
	采取：グリ–ンブロック、デ–タクリスタル、铁矿石、铜矿石、ときめき、ブル–ブロック、星型フレ–ム、MAONI基盘、マルアンテナ、MODEL4基盘、ライオンのタテガミ、土管の欠片
ガペイン草原	**宝箱：**P・SPチャ–ジ、APブ–スタ–II、APブ–スタ–III、ウインド（L）、お手制ドリンクC、アンチウイルス、アンチシ–ル、アンチパラライズ、イジェクトボタン、生命の指轮
	隐藏宝箱：P・SPチャ–ジ、APブ–スタ–II、お手制ドリンクC、生命の指轮、キンイロの羽、ネポビタン、ヒ–ロ–ドリンク、ヒ–ルポッド、いわくつきの腕轮
	采取：愈し草、铜矿石、おばけカボチャ、ひまわりの种、ハ–プ、鸟の王冠
アンダ–インヴァ–ス	**宝箱：**スタッズブレスレット、マジックディスク、イジェクトボタン、[企画书]ギガトキシン、フレイム（S)、がすとの万能药、フレイム（W）、フレイム（B）、P・SPチャ–ジ、红い雫、フレイム（L）、ネプビタンC、ヒ–ロ–ドリンク、ア–クアンクレット、アクレット、シルバ–アンクレット、スタッズア–ムレット
	隐藏宝箱：P・SPチャ–ジ、APブ–スタ–II、红い雫、アンチウイルス、アンチシ–ル、イジェクトボタン、いわくつきの腕轮、お手制ドリンクC、生命の指轮、がすとの万能药、元气の欠片，マジックディスク、ヒ–ロ–ドリンク、ネプビタン
	采取：红莲石、灼热布、青い土管の欠片、赤い花びら、石ころ、铁矿石、铜矿石、燃烧石、パワ–スト–ン、ピンクプレ–ト、ブラックリボン、ボムの唇
ノ–コネディメンション	**宝箱：**P・SPチャ–ジ、[企画书]ヴェノムクロ–改、[企画书]ビ–ムバスタ–改、ア–ス（B）、ア–ス（H）、ア–ス（S）、红い雫、イジェクトボタン、ウインド（B）、クロスア–ムレット、がすとの万能药、お手制ドリンクC、クロチョ–カ–、クロスブレスレット、元气の欠片、白い雫、スカルチョ–カ–、テクニックバッチ、ネブビタンC、ヒ–ロ–ドリンク、ヒッティングバッチ、フロミネンスバッチ、メイド（H）、メイド（L）
	隐藏宝箱：P・SPチャ–ジ、红い雫、お手制ドリンクC、イジェクトボタン、がすとの万能药、キンイロの羽、禁忌の枝、元气の欠片、シルバ–アンクレット、白い雫、スガルチョ–カ–、ダンボ–ル(B)、ダンボ–ル(H)、ネコ(H)、ネプビタンC、ヒ–ロ–ドリンク、ヒッティングバッチ
	采取：デ–タクリスタル、ファイルクリスタル、风结石、MAONI基盘、MODEL4基盘、外道ゼリ–、ハ–ト型フレ–ム、ファイルクリツタル、风结石
アイリス草原	**宝箱：**P・SPチャ–ジ、がすとの万能药、ウインド（S）、ウインド（W）、ウィザ–ドディスク、[企画书]パラライズクロ–改、[企画书]大魔王の腕輪、ゲイムチョ–カ–、ハイパ–ブリニ–ガン、ヒ–ロ–ドリンク、マジックディスク、ラブスカトル
	隐藏宝箱：P・SPチャ–ジ、アクションメモリ、イジェクトボタン、ウィザ–ドディスク、がすとの万能药、禁忌の枝、元气の欠片、成就のミサンガ、ネプビタンC、ヒ–ロ–ドリンク、ブリムロ–ズ、マジックディクス
	采取：赤い种、石ころ、愈し草、サッカ–ボ–ル、にゃあの爪、ハ–プ、夜月草
アタリ–湿原	**宝箱：**P・SPチャ–ジ、お手制ドリンクC、ア–ズ（W）、アクションメモリ、イジェクトボタン、お手制ドリンクC、[企画书]パワ–ワンド、[企画书]グリ–ンワンド、[企画书]グリ–ンスタッフ、キンイロの羽、グランド（B）、元气の欠片、祝福のミサンガ、成就のミサガン、シルバ–アンクレット、白フクロウの羽、スカルチョ–カ–、ネプビタンC、ヒ–ロ–ドリンクC、ヒッティングバッチ、スリ–ズ（W）、ブリムロ–ズ、マジエクティスク、ミサンガ、ミレニアムメモリ、メイド（B）、メイド（S）
	隐藏宝箱：P・SPチャ–ジ、がすとの万能药、お手制ドリンクC、イジェクトボタン、ウィザ–ドディスク、お手制ドリンクC、がすとの万能药、キンイロの羽、禁忌の枝、元气の欠片
	采取：石ころ、银矿石、铜矿石、愈し草、ナスのヘタ、ネコベ–ダ–のビゲ、ヘルメット、ホワイトイヤ–、マダンゴの胞子、猛毒蜘蛛の丝、夜月草、リルレッシュハ–ブ
ギョウカイ墓场	**宝箱：**P・SPチャ–ジ、お手制ドリンクH、红い雫、イジェクトボタン、ウィザ–ダディスク、お手制ドリンクH、[企画书]メイドH、コ–ルド（W）、[企画书]レ–ルガン、[企画书]プリニ–ガンNK–2、クランド（H）、元气の欠片、对封技バッチ、对封技バッチ改、对麻痹バッチ、对麻痹バッチ改、バ–ルア–ムレット、バ–ルブレスレット、ヒ–ルドリンク、复活パン、ブラスト（S）、マジエクブリニ–ガン、冥界の魂、ユミニテスのお守り
	隐藏宝箱：P・SPチャ–ジ、P・SPチャ–ジ2、红い雫、がすとの万能药、お手制ドリンクH、イジェクトボタン、ウィザ–ダディスク、がすとの万能药、禁忌の枝、元气の欠片、白い雫、クリ–ンサ–クル、ダンボ–ル（H）、ダンボ–ル（S）、ネブビタンC、バ–ブルサ–クル、バイオレットマフィン、ヒ–ルドリンク、复活パン、マジックディスク、ライムマフィン（ラム）、ライムマフィン（ロム）
	采取：银矿石、デ–タクリスタル、铁骨入りコンクリ–ト、ファイルクリスタル、猛毒布、MODEL4基盘、ヴェノムリボン、くるくるシッボ、世界树の叶、割れたディスク



地图	采集情报
マジエコン制造工厂	**宝箱：**ル–ンブレスレット、ブレイズ（S）、[企画书]マジックワンド、对毒バッチ改、ル–ンア–ムレット、[企画书]グラムブレイズ、V–001/PK、[企画书]メイド（L）、对麻痹バッチ改、ブリムロ–ズ、エンゲ–ジリンク
	隐藏宝箱：P・SPチャ–ジ、红い雫、イジェクトボタン、ウィザ–ドディスク、お手制ドリンクH、极炎の指轮、地壳の指轮、禁忌の枝、ヒ–ルドリンク、ヒ–ルドリンクC、ライムマフィン（ラム）、ライムマフィン（ロム）、マジックディスク
	采取：凝土石、コンクリ–トの破片、地壳石、MAONI基盘、铁骨入りコンクリ–ト
ギャザリング城	**宝箱：**グランド（S）、[企画书]メイド（S）、お手制ドリンクH、クレイモア、[企画书]女神の腕轮、[企画书]メイド（B）、ブレイズ（W）、[企画书]メイド（W）、复活ペン、ブラスト（L）、白フクロウの羽、イジェクトボタン、ユニテミスのお守り、[企画书]汗散る去り散る酸、对毒バッチ改、对毒バッチ、双叶リボン・赤、复活パン、クレ–スタッフ
	隐藏宝箱：P・SPチャ–ジ、SPチャ–ジ、红い雫、イジェクトボタン、お手制ドリンクH、疾风の指轮、白い雫、ヒ–ルドリンク、ヒ–ルドリンクC、双叶リボン・赤、复活パン、ライムマフィン、ホワイトサイ–クル、リフュ–ルオ–ル、冷气の指轮、ロストゲイムリング
	采取：凝土石、金矿石、红莲石、疾风石、世界树の叶、绝零石、地壳石、燃烧石、冰结石、风结石、夜月草、オリハルコン、リフレシュハ–ブ
ギャザリング城隐し通路	**宝箱：**P・SPチャ–ジ2、贤杖エルアライラ–、ア–クア–ムレット、[企画书]无名刀、コ–ルド（S）、[企画书]しいたけブレスレット、苏生ペン、ア–クブレスレット、イジェクトボタン、ロストゲイムリング、对ウイルスパッチ、对ウイルスパッチ改
	隐藏宝箱：P・SPチャ–ジ2、ア–クアンクレット、イジェクトボタン、禁忌の枝、コンパの急救キット、祝福のミサンガ
	采取：オリハルコン、金矿石、红莲石、世界树の叶、魔炎石
アイシクルホ–ル	**宝箱：**P・SPチャ–ジ2、[企画书]ヌンチャクストラップ、コ–ルド（H）、ウィザ–ドディスク、ブラスト(H)、ネプビタンSP、ブレイズ(B)、ヒ–ルボトル、イジェクトボタン、リフュ–ルオ–ル、コ–ルド（L）、コンパの急救キット
	隐藏宝箱：イジェクトボタン、ウィザ–ドディスク、エンゲ–ジリング、禁忌の枝、コンパの急救キット、祝福のミサンガ、ネプビタンSP、苏生パン、ヒ–ルボトル、ブリンセスコ–ト、ミレニアムメモリ、リフュ–ル–ル
	采取：LING基盘、绝零石、魔冰石、铁骨入りコンクリ–ト
无限回廊	**宝箱：**P・SPチャ–ジ2、ブラッドブラスタ–、グランド（L）、[企画书]シロネコストラップ、ア–クアンクレット、コンパの救急キット、プロミネンスバッチ、グランド（W）、元气の块
	隐藏宝箱：P・SPチャ–ジ2、禁忌の枝、元气的块、コンパの救急キット、クロ、APブ–スタ–III、红い雫、神秘の指轮、苏生パン、ネプビタンSP、ヒ–ロ–ドリンク
	采取：エルデクリスタル、地壳石、ファイルクリスタル、魔壳石
ジュンクボックス	**宝箱：**ピンクワンド、祝福のミサンガ、ブレイズ（H）、ブル–スタッフ、ミレニアムメモリ、ブレイズ（L）、パルチザン、エンゲ–ジリング、ブラスト（W）、アロンダイト、[企画书]モンキ–ブレスレット、[企画书]妖刀・村正、冷气の指轮、绝零の指轮、疾风の指轮、气流の指轮
	隐藏宝箱：P・SPチャ–ジ2、APブ–スタ–III、红い雫、イジェクトボタン、禁忌の枝、元气的块、コンパの急救キット、苏生パン、ネプビタンSP、ヒ–ルボトル、ビンテ–ジコ–ト、リフュ–ルオ–ル
	采取：エルデクリスタル、金矿石、疾风石、魔风石
ギョウカイ墓场终焉部	（无）
レツゴウアイランド	**宝箱：**P・SPチャ–ジ2、神秘の指轮、[企画书]ハイゼンスレイ、コンパの救急キット、APブ–スタ–III、ネプビタンSP、[企画书]トラペドヘゾロン
	隐藏宝箱：P・SPチャ–ジ2、イジェクトボタン、元气の块、コンパの救急キット、神界の腕轮、生命のカケラ、ネブビタンSP、ヒ–ルボトル、冥界の指轮
	采取：海ガラス、贝がら、贝兽の角
パナンジャングル	**宝箱：**APブ–スタ–III、コンパの救急キット、苏生ペン、ウィザ–ドディスク、白フクロウの羽、红い雫、ネプビタンEX、コンパの医疗キット、元气の块、神秘の指轮、P・SPチャ–ジ2、ネプビタンEXII、候补生の加护、女神の加护
	隐藏宝箱：P・SPチャ–ジ2、冥界の指轮、コンパの救急キット、神界の腕轮、苏生ペン、ネプビタンSP、ヒ–ルボトル、イジェクトボタン、リフュ–ルオ–ル
	采取：オリハルコン、世界树の叶、リフレッシュハ–プ、夜月草

工会任务

难易度E

采集任务

名称	报酬	报酬アイテム	委托地	上升シエア	下降シエア	任务内容	出现时间
求む！ネプビタン！	100C	アンクレット	プラネテュ–ヌ	プラネテュ–ヌ+5	マジエコンヌ–5	收集1个ネプビタン	第一章
アイドリングマイスタ–	100C	SPチャ–ジ×2	プラネテュ–ヌ	プラネテュ–ヌ+5	マジエコンヌ–5	收集2个ドットアンテナ	第一章
战斗教义指导要纲	50C	デトキシン×2	ハネダシティ	プラネテュ–ヌ+10	マジエコンヌ–10	收集3个ハ–ブ	第一章
俺は立ち止まらない	50C	レザ–ブレスレット×1	プラネテュ–ヌ	プラネテュ–ヌ+5	マジエコンヌ–5	收集2个黄色い花びら、3个石ころ	第一章
三国LOVERS	100C	红莲の双叶×1	ラステイション	ラステイション+10	マジエコンヌ–10	收集2个蜘蛛の丝	第二章
一番いいのを頼む！	250C	禁忌の枝×1	ミッドガルド	ラステイション+10	マジエコンヌ–10	收集3个ダンボ–ル	第二章
女神候补生巨乳化计画	300C	クロスチョ–カ–×1	ラステイション	ラステイション+10	マジエコンヌ–10	收集2个サカナの骨	第二章
ヒ–ロ–巨乳化计画	400C	テクニックバッチ×1	ミッドガルド	ラステイション+10	マジエコンヌ–10	收集 4 个贝がら､4 个愈し草	第二章
侵略！ ゲイムギョウ界	750C	スチ–ルブレスレット×1	ラステイション	ラステイション+10	マジエコンヌ–10	收集3个小型回路、3个ボムの导火线	第二章

讨伐任务

名称	报酬	报酬アイテム	委托地	上升シエア	下降シエア	任务内容	出现时间
スライヌ退治	50C	ヒ–ルグラス×2	プラネテュ–ヌ	プラネテュ–ヌ+5	マジエコンヌ–5	讨伐3只スライヌ	第一章
超战略～钱汤の霸者～	50C	デトキシン×2	プラネテュ–ヌ	プラネテュ–ヌ+5	マジエコンヌ–5	讨伐3只ダイコンダ–	第一章
あの子の为に	200C	ミサンガ×1	プラネテュ–ヌ	プラネテュ–ヌ+5	マジエコンヌ–5	讨伐3只キノコ	第一章
紧急讨伐依赖	100C	レザ–ア–ムレット×1	ハネダシティ	プラネテュ–ヌ+15	マジエコンヌ–15	讨伐2只马鸟	第二章
い–すんからのお愿い	100C	生命のカケラ×1	プラネテュ–ヌ	プラネテュ–ヌ+5	マジエコンヌ–5	讨伐5只ゴ–ストボ–イ和5只ゴ–ストガ–ル	第二章
プラネテュ–ヌを守れ	100C	ム–ブメモリ×1	プラネテュ–ヌ	プラネテュ–ヌ+5	マジエコンヌ–5	讨伐2只M–3	第二章
モリモリメモリアル	200C	ヒ–ルグラス×2	ラステイション	ラステイション+10	マジエコンヌ–10	讨伐3只ネコリス	第二章
君のためならたぶん死ねる	200C	パララキシン×2	ミッドガルド	ラステイション+10	マジエコンヌ–10	讨伐3只パックン	第二章
マノニアスの阴谋	250C	リフレクス×2	ラステイション	ステイション+10	マジエコンヌ–10	讨伐6只シカベ–ダ–改	第二章

难易度D

采集任务

名称	报酬	报酬アイテム	委托地	上升シエア	下降シエア	任务内容	出现时间
ネタバレに关してのお愿い	350C	P・SPチャ–ジ×1	ミッドガルド	ラステイション+15	マジエコンヌ–15	收集3个青い花びら	第二章
仆らが望んだ巨乳だ	2000C	アンチヴェノム×2	ルウィ–	ルウィ–+10	マジエコンヌ–10	收集2个ブチアンテナ	第二章
无くしたボンボン	2000C	アンチパラライズ×2	ルウィ–	ラステイション+10	マジエコンヌ–10	收集3个12面ダイス	第二章
土管が爆发した	4000C	帆×1	ランド–ムシティ	ルウィ–+10	マジエコンヌ–10	收集2个土管の欠片	第二章
长身眼镜男子を目指して	4000C	船首像×1	ルウィ–	ルウィ–+10	マジエコンヌ–10	收集2个星型フレ–ム	第二章
シロネコオンライン	5000C	アンチシ–ル×2	リ–ンボックス	リ–ンボックス+10	マジエコンヌ–10	收集3个ひまわりの种子、3个おばけカボチャ	第二章
リ–ンボックスの女性は巨乳です	7000C	マジックディスク×2	リ–ンボックス	リ–ンボックス+10	マジエコンヌ–10	收集3个青い土管の欠片	第二章
世纪末霸者を目指して	9000C	クロスブレスレット×1	ヘロイシティ	リ–ンボックス+10	マジエコンヌ–10	收集 3 个チンピラマスク	第三章

讨伐任务

名称	报酬	报酬アイテム	委托地	上升シエア	下降シエア	任务内容	出现时间
マノニアスの据点	500C	スチ–ルア–ムレット×1	ラグ–ンシティ	ステイション+10	マジエコンヌ–10	讨伐2只R–4、6只ビット	第二章
大量发生地狱	750C	对毒バッチ×1	ラステイション	ラステイション+10	マジエコンヌ–10	讨伐10只スライヌベス、10只ゾウベ–ダ–	第二章
英雄目指して	250C	ヒ–ルポッド×2	ラグ–ンシティ	ラステイション+15	マジエコンヌ–15	讨伐5只ヤンキ–キャット	第二章
クトゥル–ラブスト–カ–	250C	リフレクス×2	ラグ–ンシティ	ラステイション+15	マジエコンヌ–15	讨伐5只シ–ボ–イ、5只シ–ガ–ル	第二章
俺が言うのもなんだけどさ	1500C	对封技バッチ×1	ルウィ–	ルウィ–+10	マジエコンヌ–10	讨伐10只ウサベ–ダ–	第二章
ルウィ–教会からの依赖	2000C	タフミ–ル×2	ルウィ–	ルウィ–+10	マジエコンヌ–10	讨伐5只テリトス	第二章
顽张りスイッチ	1000C	ミニシルクハット×1	ルウィ–	プラネテュ–ヌ+10	マジエコンヌ–10	ア讨伐5只エル–	第二章
DSTT破坏命令	2000C	对麻痺バッチ×1	ルウィ–	ルウィ–+10	ラステイション–10	讨伐5只DSTT	第二章
夏休み扑灭委员会	3000C	锚×1	ルウィ–	ルウィ–+10	マジエコンヌ–10	讨伐3只テリスト、5个ライオンベ–ダ–	第二章
星界からの侵略者	2500C	コ–ドア–ムレット×1	ツムシティ	プラネテュ–ヌ+10	ルウィ––10	讨伐10只マルベ–ダ–	第二章
ルウィ–以外全部沉没	2500C	コ–ドア–ムレット×1	ツムシティ	ルウィ–+10	マジエコンヌ–10	讨伐5只テトスリ	第二章
ぎゃる缶	2000C	チェックリボン×1、白ネコ耳×1	ルウィ–	プラネテュ–ヌ+10	ルウィ––10	讨伐3只ときめきシスタ–	第二章
掟破りふるぼっこ！	5000C	アンチウイルス×2	リ–ンボックス	リ–ンボックス+10	マジエコンヌ–10	讨伐5只ひこどり	第二章
我らリ–ンボックス特命课	6000C	ネプビタン×2	リ–ンボックス	リ–ンボックス+10	マジエコンヌ–10	讨伐4只アルファベ–ダ–	第二章
续・掟破りふるぼっこ！	6000C	元气の欠片×2	リ–ンボックス	リ–ンボックス+10	マジエコンヌ–10	讨伐5只フレイムボ–イ、5只フレイムガ–ル	第二章
信仰はベ–ルお姐様の为に	6000C	キンイロの羽×2	ガルガンシティ	リ–ンボックス+10	マジエコンヌ–10	讨伐5只アペルド–ン	第二章
ああつお姐様つ	6500C	白い　×2	ヘロイシティ	リ–ンボックス+10	マジエコンヌ–10	讨伐5只ヒメダマ、5只パルシエル	第二章
お骚がせな音乐队	7500C	ネプビタンC×2	ヘロイシティ	プラネテュ–ヌ+15	リ–ンボックス–15	讨伐5只バ–ン、5只ビ–ン、5只ブブ–ン	第三章
头に「ヤ」のつく自由业	7500C	禁忌の枝×2	ガルガンシティ	リ–ンボックス+10	マジエコンヌ–10	讨伐5只博士	第三章

难易度C

采集任务

名称	报酬	报酬アイテム	委托地	上升シエア	下降シエア	任务内容	出现时间
一日一条	10000C	ヒ–ロ–ドリンク×2	ツムシティ	プラネテュ–ヌ+15	ルウィ––15	收集5个サッカ–ボ–ル	第三章

讨伐任务

名称	报酬	报酬アイテム	委托地	上升シエア	下降シエア	任务内容	出现时间
从兄の仇をとってくれ	2000C	キンイロの羽×1､ネプビタン×1､生命のカケラ×1	プラネテュ–ヌ	プラネテュ–ヌ+15	マジエコンヌ–15	讨伐3只フエンリスヴォルフ	第一章
神を喰らう者たち	2500C	マジックディスク×1、ヒ–ロ–ドリンク×1、生命のカケラ×1	ラグ–ンシティ	プラネテュ–ヌ+15	ラステイション–15	讨伐1只ドルフイン	第二章
冰河の魔狼	3500C	白い雫×1、P・SPチャ–ジ×1、生命のカケラ×1	ツムシティ	ルウィ–+15	マジエコンヌ–15	讨伐1只アイスフエンリル	第三章
绝对许さない	8000C	クロスア–ムレット×1	プラネテュ–ヌ	プラネテュ–ヌ+15	マジエコンヌ–15	讨伐8只EDGE	第三章
草原の草刈り	9000C	ネプビタンC×1	ラステイション	プラネテュ–ヌ+10	ラステイション–10	讨伐1只ム–ランル–ジュ	第三章
はっぴぃにゅう	9000C	がすとの万能药×1	ルウィ–	ルウィ–+15	マジエコンヌ–15	讨伐5只にゃあ	第三章
侵略者たち	30000C	ヒ–ルドリンク×1	エレシアンシティ	プラネテュ–ヌ+15	マジエコンヌ–15	讨伐5只ネコベ–ダ–、5只ラビベ–ダ–	第三章
タクティクス讴歌！	15000C	ヒ–ロ–ドリンクC×2	ルウィ–	リ–ンボックス+10	ルウィ––10	讨伐5只ナスビンダ–、5只モウカエル	第三章
おもちかえり～	20000C	イジエクトボタン×1	プラネテュ–ヌ	ラステイション+10	ラステイション–10	讨伐5只タランチュラ	第三章
としあきからのお愿い	15000C	ウエイトレス×1	プラネテュ–ヌ	リ–ンボックス+15	マジエコンヌ–15	讨伐3只デブ马鸟	第三章
世纪师团员募集	17500C	オハナ帽×1	ラステイション	リ–ンボックス+15	ラステイション–15	讨伐10只ブタベ–ダ–	第三章
まさゆきのダンジョン	20000C	お手制ドリンクC×1	ランド–ムシティ	ルウィ–+15	マジエコンヌ–15	讨伐5只ディスくん	第三章
反击の狼烟	15000C	正义の发留め×1	ラグ–ンシティ	ラステイション+10	ラステイション–10	讨伐5只ヴェノムボ–イ、5只ヴェノムガ–ル	第四章

难易度B

采集任务

名称	报酬	报酬アイテム	委托地	上升シエア	下降シエア	任务内容	出现时间
星になったジ–ン	20000C	禁忌の枝×1、イジエクトボタン×1	ラステイション	ラステイション+15	マジエコンヌ–15	收集5个ヌコベ–ダ–のヒゲ	第四章

讨伐任务

名称	报酬	报酬アイテム	委托地	上升シエア	下降シエア	任务内容	出现时间
ドラゴン讨伐指令	5000C	ヒ–ルドリンク×1、元気の欠片×1、禁忌の枝×1	ガルガンシティ	リ–ンボックス+15	マジエコンヌ–15	讨伐1只エレメントドラゴン	第二章
炎のタテガミ	6000C	ネプビタンC×1、元气の欠片×1、イジエクトボタン×1	ツムシティ	ラステイション+15	ルウィ––15	讨伐1只フレイムフエンリル	第二章
污物は消毒だ!	30000C	コ–ドア–ムレット×1	ハネダシティ	リ–ンボックス+10	プラネテユ–ヌ–10	讨伐4只アイマ–ブル	第五章
ハラキリバンザ–イ!!	30000C	コ–ドア–ムレット×1	ミッドガルド	ラステイション+15	マジエコンヌ–15	讨伐4只バンチョ–キャット	第五章
渔师の村、向日葵の少年	30000C	成就のミサンガ×1	リ–ンボックス	リ–ンボックス+15	マジエコンヌ–15	讨伐10只ひめひまわりん	第五章
无差别テロ!?	35000C	ヒッティングバッチ×1	リ–ンボックス	ルウィ–+10	リ–ンボックス–10	讨伐10只レオベ–ダ–	第五章
赤い扉の向こう側	20000C	フエアリ–ナ–ス×1、クロ×1	ランド–ムシティ	プラネテユ–ヌ+15	ルウィ––15	讨伐10只シャドウボ–イ、10只シャドウガ–ル	第五章

难易度A

采集任务

名称	报酬	报酬アイテム	委托地	上升シエア	下降シエア	任务内容	出现时间
世界始まりの传承	55555C	黑ネコ耳×1、复活ペン×1、禁忌の枝×1	リ–ンボックス	プラネテユ–ヌ+15	リ–ンボックス–15	收集1个メタルゼリ–	第五章
神素材求む!	25000C	モノクロコン×1、モノクロワンピ×1	ガルガンシティ	リ–ンボックス+10	ラステイション–10	收集3个ぐるぐるシッポ	第五章
困つたお供	20000C	ブラッドリボン×1、ブラッドドレス×1	ラステイション	ラステイション+10	ルウィ––10	收集5个青い种	第五章
盗まれた王冠	40000C	かご编みカチユ–シャ×1	ラグ–ンシティ	ラステイション+10	プラネテユ–ヌ–10	收集3个鸟の银冠	第七章
ブチ模样の素材を求めて	40000C	白ネコ耳×1	ルウィ–	ルウィ–+10	リ–ンボックス–10	收集5个ブチ模样の欠片	第七章
ボク的ラブ现象	75000C	ネプビタンSP×2、红い雫×2	ルウィ–	ルウィ–+20	マジエコンヌ–20	收集5个レッドブロック	第七章
タマゴを求めて	65000C	复活ペン×2、白フクロウの羽×2	ルウィ–	プラネテユ–ヌ+10	ルウィ––10	收集5个产みたてタマゴ	第七章
最后の药草の物语	50000C	双叶リボン・紫×1	ラステイション	ラステイション+20	プラネテユ–ヌ–20	收集 10 个赤い土管の欠片	第七章
男子トイレゲ–ム化计画	90000C	ヒ–ルボトル×2、P・SPチャ–ジ×2	プラネテユ–ヌ	プラネテユ–ヌ+20	ルウィ––20	收集5个黄色い土管の欠片	第七章
さらば爱しき男よ	50000C	ナ~ス×1	プラネテユ–ヌ	プラネテユ–ヌ+20	マジエコンヌ–20	收集5个病み	第七章

讨伐任务

名称	报酬	报酬アイテム	委托地	上升シエア	下降シエア	任务内容	出现时间
背德の咆哮	8000C	リフユルオ–ル×1、P・SPチャ–ジ×1、元气の欠片×1	ガルガンシティ	プラネテユ–ヌ+15	リ–ンボックス–15	讨伐1只フロ–ズヴィトニル	第三章
梦の支配者	12500C	ヒ–ルポトル×1、ヒ–ロ–ドリンクC×1、复活ペン×1	ヘロイシティ	リ–ンボックス+15	マジエコンヌ–15	讨伐1只ドリ–ムドルフィン	第三章
新生ギルドの手伝い	25000C	プリンセスリボン×1	ミッドガルド	ラステイション+10	マジエコンヌ–10	讨伐5只パラライズスパイダ–	第五章
紧急要请	35000C	ネプビタンSP×1、复活ペン×1、ウイザ–ドディスク×1	ミッドガルド	プラネテユ–ヌ+15	ラステイション–15	讨伐1只ドリコリンコプス	第五章
漆黑のバレンタイン	35000C	ナ–スキャップ×1	ミッドガルド	ラステイション+10	ルウィ––10	讨伐5只ダ–クディスくん	第七章
ネプ子样中毒者隔离依赖	40000C	リフユ–ルオ–ル×2、ウイザ–ドディスク×2	エレシアンシティ	ルウィ–+10	プラネテユ–ヌ–10	讨伐10只インビジブルボ–イ、10只インビジブルガ–ル	第七章
ブラック教会に勤めて	30000C	プリンセスリボン×1、プリンセスドレス×1	ミッドガルド	ラステイション+10	マジエコンヌ–10	讨伐10只デススパイダ–	第七章
ひよこの王样	30000C	ブラックナ–ス×1、ウイザ–ドハット×1	ルウィ–	ルウィ–+10	プラネテユ–ヌ–10	讨伐5只ひこどりキング	第七章
お引っ越しニャ	50000C	メタルアイバッチ×1、眼帯×1	ミッドガルド	ラステイション+20	ルウィ––20	讨伐10只ベ–タベ–ダ–	第七章
叶隐れの少女、风云に乘ず	50000C	ビンテ–ジハット×1	ルウィ–	ルウィ–+20	リ–ンボックス–20	讨伐10只セルベ–ダ–	第七章
HELL CAT始动	50000C	黑ネコ耳×1	ラグ–ンシティ	ラステイション+20	リ–ンボックス–20	讨伐5只テストリ	第七章
ス–パ–モンキ–	30000C	ハンタ–リボン×1、ハンタ–ドレス×1	ルウィ–	ルウィ–+10	リ–ンボックス–10	讨伐5只さるたま	第七章

难易度S

采集任务

名称	报酬	报酬アイテム	委托地	上升シエア	下降シエア	任务内容	出现时间
ほしをみたひと	85000C	ミリタリ–リボン×1、ミリタリ–ドレス×1	リ–ンボックス	プラネテユ–ヌ+20	リ–ンボックス–20	收集1个坚いブロックノ–ズ	二周目开始
防灾の心得	85000C	爆炎体操着! ×1	ラグ–ンシティ	プラネテユ–ヌ+20	ラステイション–20	收集10个てつぱち	二周目开始
丰穣の大地の恼み	85000C	ねこぐるみ×1	ラステイション	プラネテユ–ヌ+20	ラステイション–20	收集5个世界树の叶、5个おみくじスイカ	二周目开始
侵略者との对话	85000C	フイロソフア–ハット×1、学者セット×1	ランド–ムシティ	プラネテユ–ヌ+20	ルウィ––20	收集10个スペ–スアンテナ	二周目开始
プラネテユ–ヌ复兴	75000C	エリ–トドレス×1、エリ–トリボン×1	ツムシティ	プラネテユ–ヌ+20	ルウィ––20	收集5个マジックスト–ン、5个オリハルコン、5个金矿石	二周目开始
教祖は女神样に恋してる	75000C	メタルドレス×1、メタルリボン×1	リ–ンボックス	リ–ンボックス+20	プラネテユ–ヌ–20	收集10个人参の叶	二周目开始

讨伐任务

名称	报酬	报酬アイテム	委托地	上升シエア	下降シエア	任务内容	出现时间
英雄の勤め	85000C	白ネコ耳×1、学者服×1	ガルガンシティ	プラネテユ–ヌ+20	リ–ンボックス–20	讨伐5只シ–ラカンス	二周目开始
华丽なる传说の始まり	85000C	ネプサンタ×1	ヘロイシティ	プラネテユ–ヌ+20	リ–ンボックス–20	讨伐5只トリック马鸟	二周目开始
魔狼封印传	45000C	元气の块×1、复活ペン×1、白フクロウの羽	ツムシティ	ルウィ–+15	リ–ンボックス–15	讨伐1只ヴァナルガンド	二周目第七章
ふむふむ	60000C	コンパの救急キット×1、元气の块×1、红い雫×1	ヘロイシティ	リ–ンボックス+15	ラステイション–15	讨伐1只デッテリユ–	二周目第七章
接触禁止种解禁	75000C	苏生ペン×1、ネプビタンSP×1、コンパの救急キット×1	エレシアンシティ	プラネテユ–ヌ+15	マジエコンヌ–15	讨伐1只ダゴン	二周目第七章

斗技场(コロシアム)

难易度：E							
名称	推测Lv	报酬金额	委托地	上升シェア	下降シェア	报酬アイテム	讨伐对象
侵略！シカ娘	30	2664C	ヘロイシティ	ルウィ-+10	リ-ンボックス-10	アンチヴェノム ×1、デ－タクリスタル ×2	シカ娘×4
どのはなみてもきれいだな	30	2077C	ミッドガルド	リ-ンボックス+10	ラステイション-10	アンチパラライズ×1、夜月草×2	ア-リ-フック、アントワネット、ジャックポット
ヤンデレ攻略	36	6736C	ラステイション	ルウィ-+10	ラステイション-10	アンチパラライズ×1、铜矿石×2	幼驯染クロニクル
ねこねこパラダイス	32	4794C	リ-ンボックス	プラネテュ-ヌ+10	リ-ンボックス-10	アンチウイルス×1、疾風石×2	なめんなネコ、タマ
スケルトン・エスディ	38	4984C	ガルガンシティ	プラネテュ-ヌ+10	リ-ンボックス-10	アンチシ－ル ×1、鉄筋入りコンクリ－ト ×2	スケルトンフィッシュ
スライヌがいっぱい	30	2524C	ランド－ムシティ	リ-ンボックス+10	ルウィ--10	ヒ-ルドリンク×1、石ころ×2	スライヌ
メタボ注意报	35	2666C	ランド－ムシティ	プラネテュ-ヌ+10	ルウィ--10	お手制ドリンクC×1、愈し草×2	メタボリックスライヌ
アニマルな侵略者	35	4943C	リ-ンボックス	ラステイション+10	リ-ンボックス-10	アンチパラライズ×1、风结石×2	ネコベ-ダ-×2、ブタベ-ダ-、ゾウベ-ダ-、ウサベ-ダ-、ライオンベ-ダ-
プロトタイプ兵器	33	4200C	ラグ-ンシティ	リ-ンボックス+10	ラステイション-10	生命のカケラ×1、鉄矿石×2	バグ×6
大量发生地狱	35	2814C	エレシアンシティ	リ-ンボックス+10	プラネテュ-ヌ-10	ネプビタン×1、絶零石×2	Gスパイダ-×3
アルフア・スコルビィ	38	4000C	ルウィ-	プラネテュ-ヌ+10	ルウィ--10	ヒ-ロ-ドリンク	アンタレス

难易度：D							
名称	推测Lv	报酬金额	委托地	上升シェア	下降シェア	报酬アイテム	讨伐对象
平面の侵略者	40	10014C	ヘロイシティ	ラステイション+10	リ-ンボックス-10	アンチシ-ル×1、冰结石×2	シカベ-ダ-×3、シカベ-ダ-改×3
幼女攻略大作战	40	8996C	リ-ンボックス+10	プラネテュ-ヌ-10	ヒ-ルドリンク×1、银矿石×2	ロリっ子プリンセス×4	
うほっ、いい汉	46	16800C	ヘロイシティ	プラネテュ-ヌ+10	リ-ンボックス-10	P・SPチャ-ジ×1、金矿石×1	テライケメン×6
フィッシュオフ	47	5138C	ガルガンシティ	ラステイション+10	リ-ンボックス-10	キンイロの羽、コンクリ-ドの破片×2	オルク
スライムパレ－ド	40	11493C	ガルガンシティ	ルウィ-+10	リ-ンボックス-10	ネプビタン、铜矿石 ×2	スライヌ、スライヌベス、外道スライヌ、ビックスライヌ
ひまわり田	43	5638C	ミッドガルド	ルウィ-+10	ラステイション-10	SPチャ-ジ、ハ-ブ	ブラドレッド、リンダオブファイア、ベルベッドク-ン
超大量发生地狱	40	8926C	ラステイション	プラネテュ-ヌ+10	ラステイション-10	ネプビタン、凝土石	オニグモ、ジョロウグモ
弱肉強食	40	9920C	ランド－ムシティ	ラステイション+10	ルウィ--10	ネプビタン、貝がら	よひこっぴ、たまこっぴ、コヨ-テ
脑と体を锻えるトレ－ニング	40	8299C	ハネダシティ	リ-ンボックス+10	プラネテュ-ヌ-10	マジックディスク、地壳石	名誉教授、テリトミノ
正义の意志	40	7500C	ラステイション	リ-ンボックス+10	ラステイション-10	ヒ-ルボトル	シュジンコウキ
犯罪组织の试作兵器	45	5200C	ラグ-ンシティ	ルウィ-+10	ラステイション-10	マジックディスク、MODEL4基板×2	M-3零式×2
极大量发生地狱	45	15432C	ラステイション	ラステイション+10	マジエコンヌ-10	お手制ドリンクC、地壳石×2	アラクネ×6
马鸟牧场	45	12000C	ルウィ-	ラステイション+10	ルウィ--10	元气の欠片、リフレッシュハ-ブ×2	马鸟ックス×2、ダイコンダ-、ニンジンダ-、ナスビンダ-

难易度：C							
名称	推测Lv	报酬金额	委托地	上升シェア	下降シェア	报酬アイテム	讨伐对象
侵略战争勃发	50	18580C	プラネテュ-ヌ	プラネテュ-ヌ+10	マジエコンヌ-10	アンチウイルス、燃烧石x2	シカベ-ダ-、シカベ-ダ-改、ネコベ-ダ-、ブタベ-ダ-、ゾウベ-ダ-、ライオンベ-ダ-
女神のみぞ知るセカイ	52	34914C	プラネテュ-ヌ	ルウィ-+10	プラネテュ-ヌ-10	お手制ドリンクC、紅連石x2	ヤンデレシスタ-、スネグアヨイコ、しまものお兄さん
墓场のぬし钓	53	30108C	ハネダシティ	ラステイション+10	プラネテュ-ヌ-10	白い雫、海ガラスx2	ベル-ガ、ラティメリア
下つ端の挑战状	50	13250C	ランド－ムシティ	ルウィ-+10	マジエコンヌ-10	白い雫、海ガラス ×2	ベル-ガ×2、ラティメリア×4
ゲハ－ドが生みしネズミ	50	10000C	ツムシティ	ルウィ-+10	マジエコンヌ-10	コンパの急救キット	ケハチュ-
対女神殖灭兵器	50	11600	ツムシティ	プラネテュ-ヌ+10	ルウィ--10	キンイロ羽、MAONI基盘	ファング、R-4カスタム
恐怖！食人植物！	50	16249C	プラネテュ-ヌ	ラステイション+10	プラネテュ-ヌ-10	元气の欠片、夜月草	ゴックンフラワ-、エレガントレディ-、ルビ-エウリブ
牙狼伝説	55	17500C	ハネダシティ	プラネテュ-ヌ+10	マジエコンヌ-10	P・SPチャ-ジ、金矿石	ボガ-ド
墓场に棲む龙	50	19500C	ハネダシティ	ルウィ-+10	プラネテュ-ヌ-10	復活ペン	クレセントドラゴン、次世代型ビット
好敌手	55	17500C	ルウィ-	プラネテュ-ヌ+10	ルウィ--10	元气の块	ライバルキ
机械仕挂けの神	50	12500C	エレシアンシティ	ラステイション+10	プラネテュ-ヌ-10	ヒ-ロ-ドリンクC	デウスエクスマキナ
鉄壁の守り	55	32996C	エレシアンシティ	プラネテュ-ヌ+10	マジエコンヌ-10	ネブビタンC	マジェクスト-ン×2、ビット改×2、M3-D×2

难易度：B							
名称	推测Lv	报酬金额	委托地	上升シェア	下降シェア	报酬アイテム	讨伐对象
起动兵器歼灭战	60	14000C	ツムシティ	リ-ンボックス +10	ルウィ－-10	白い雫 ×1、ファイルクリスタル ×2	ドラグ-ン
双壁の守り	60	46792C	リ-ンボックス	リ-ンボックス +10	マジエコンヌ -10	ネプビタンSP ×1	ACE-KARD、マジックボ-イ、マジックガ-ル
八十祸津日神招来	60	25000C	ルウィ-	ルウィ－ +10	マジエコンヌ -10	リフユ-ルオ-ル ×1	八十祸津日神
天の审判	65	40000C	ツムシティ	ラステイション+10	ルウィ－-10	白フクロウの羽 ×1	アルカイド
幼女大好き	65	37500C	ガルガンシティ	リ-ンボックス +10	マジエコンヌ -10	ウィザ－ドディスク ×1	レプリカント

难易度：A

名称	推测Lv	报酬金额	委托地	上升シエア	下降シエア	报酬アイテム	讨伐对象
プラネテュ–ヌの女神	70	94827C	プラネテュ–ヌ	プラネテュ–ヌ +10	マジエコンヌ –10	红い雫 ×1	伪パ–プルハ–ト、伪パ–プルシスタ–
リ–ンボックスの女神	70	83770C	ヘロイシティ	リ–ンボックス +10	マジエコンヌ –10	ウイザ–ドディスク ×1	伪グリ–ンハ–ト
ラステイションの女神	70	101962C	ミッドガルド	ルウイ– +10	ラステイション –10	白フクロウの羽 ×1	伪ブラックハ–ト、伪ブラックシスタ–
ルウィ–の女神	70	122717C	ルウイ–	ラステイション +10	ルウイ– –10	P・SPチャ–ジ2 ×1	伪ホワイトハ–ト、伪ホワイトシスタ–、伪ホワイトシスタ–
杀戮の冲动	70	80000C	ルウイ–	リ–ンボックス +10	ルウイ– –10	コンパの救急キット ×1	キラ–マシンMk–2
受け继がれる意志	75	100000C	リ–ンボックス	ルウイ– +10	リ–ンボックス –10	苏生ペン ×1	コウケイキ
八百祸津日神招来	70	50000C	ラグ–ンシティ	プラネテュ–ヌ +10	ラステイション –10	苏生ペン ×1	八百祸津日神
审判の使徒袭来	75	90000C	ミッドガルド	プラネテュ–ヌ +10	ラステイション –10	白フクロウの羽 ×1	审判の使徒
超宇宙勇者诞生	70	55000C	ラグ–ンシティ	ルウイ– +10	ラステイション –10	红い雫 ×1	ギャラクライザ–
ぺろぺろしちゃうぞ	75	82500C	ミッドガルド	ラステイション +10	マジエコンヌ –10	ウイザ–ドディスク ×1	グラフチョコロ
续・下つ端の挑战状	70	42500C	ラグ–ンシティ	ラステイション+10	マジエコンヌ–10	元气の块	下つ端

难易度：S

名称	推测Lv	报酬金额	委托地	上升シエア	下降シエア	报酬アイテム	讨伐对象
ベテルギウス来袭	80	150000C	ツムシティ	プラネテュ–ヌ +10	ルウイ– –10	ネプビタンSP ×1	ベテルギウス
八千祸津日神招来	80	106232C	ヘロイシティ	プラネテュ–ヌ +10	リ–ンボックス –10	ネプビタンEXII ×1	八千祸津日神
犯罪神再び	80	100000C	ミッドガルド	リ–ンボックス +10	ラステイション –10	コンパの医疗キット ×1	犯罪神マジエコンヌ
犯罪神觉醒	90	125000C	ランド–ムシティ	リ–ンボックス +10	ルウイ– –10	ネプビタンEXII ×1	真・マジエコンヌ
その名はデルフィナス	95	150000C	エレシアンシティ	リ–ンボックス +10	プラネテュ–ヌ –10	P・SPチャ–ジ2	デルフィナス
八亿祸津日神招来	90	139232C	ヘロイシティ	ラステイション+10	リ–ンボックス–10	P・SPチャ–ジ2	八亿祸津日神
钢铁の勇者	80	107500C	リ–ンボックス	プラネテュ–ヌ +10	リ–ンボックス –10	赤い雫	ゼルガリオン(ビジュアルメモリ16X、[企画书]リニアレ–ルガン)
审判の使徒袭来	75	90000C	ミッドガルド	プラネテュ–ヌ +10	ラステイション –10	白フクロウの羽 ×1	审判の使徒
超宇宙勇者诞生	70	55000C	ラグ–ンシティ	ルウイ– +10	ラステイション –10	红い雫 ×1	ギャラクライザ–
ぺろぺろしちゃうぞ	75	82500C	ミッドガルド	ラステイション +10	マジエコンヌ –10	ウイザ–ドディスク ×1	グラフチョコロ
续・下つ端の挑战状	70	42500C	ラグ–ンシティ	ラステイション+10	マジエコンヌ–10	元气の块	下つ端

白金研究篇

全奖杯列表

奖杯	名称	取得方法	一周目是否必定获得
白金	超次元ゲイム ネプテュ–ヌmk2 マスタ–	取得所有其它奖杯。	否
铜	ネプギア起动	选择New Game开始游戏即可获得。	是
铜	ギョウカイ墓场	出现剧情CG获得。	是
铜	捕らわれの女神たち	出现剧情CG获得。	是
铜	女神化	出现剧情CG获得。	是
铜	ぺろぺろ	出现剧情CG获得。	是
铜	ステ–ジライブ	出现剧情CG获得。	是
铜	イストワ–ルの邂逅	出现剧情CG获得。	是
铜	女神救出	出现剧情CG获得。	是
铜	温泉イベント	出现剧情CG获得。	否
铜	みんなでゲ–ム	出现剧情CG获得。	否
铜	コンボメイク	首次更改角色的攻击连段获得。	是
铜	アイテム开发	开发物品即可获得。	是
铜	ラステイションの女神候补生	和ユニ相遇。	是
铜	ルウィ–の女神候补生	和ロム＆ラム相遇。	是
铜	ネプテュ–ヌ	ネプテュ–ヌ加入队伍。	是
铜	ベ–ル	ベ–ル加入队伍。	否
铜	ノワ–ル	ノワ–ル加入队伍。	否
铜	ブラン	ブラン加入队伍。	否
铜	日本一ちゃん	日本一ちゃん加入队伍。	是
铜	がすとちゃん	がすとちゃん加入队伍。	是
铜	5pbちゃん	5pbちゃん加入队伍。	是
铜	觉醒・ネプギア	剧情到第五章，ネプギア学会必杀技“プラネティックディ–バ”。	是
铜	觉醒・ユニ	剧情到第五章，ユニ学会必杀技“N.G.P”。	是
铜	觉醒・ロム＆ラム	剧情到第五章，ロム＆ラム学会必杀技“ノ–ザンクロス”和“アブソリュ–ト・ゼロ”。	是
铜	ジャッジ・ザ・ハ–ド	击败ジャッジ・ザ・ハ–ド。	是
铜	ブレイブ・ザ・ハ–ド	击败ブレイブ・ザ・ハ–ド。	是
铜	トリック・ザ・ハ–ド	击败トリック・ザ・ハ–ド。	是
铜	マジック・ザ・ハ–ド	击败マジック・ザ・ハ–ド（剧情第二次战斗不论胜败都可获得）。	是
铜	プラネテュ–ヌ解放	第五章被占领的プラネテュ–ヌ解放。	是
铜	ウラヌス	和ウラヌス相遇。	否
铜	魔剑	得到魔剑。	否
铜	リハビリ	第一次战斗后获得。	是
铜	百战练磨	战斗100次。	否

全奖杯列表

铜	バトルマスタ–	战斗500次。	否
铜	连续コンボ	战斗中通过普通攻击连段打到80HIT	否
铜	最大火力	最大伤害达到10万。	否
银	カンスト	全角色练到LV99。	否
银	ノ–マルエンド	达成普通结局	否
银	メ–カ–エンド	达成厂商结局	否
银	プラネテュ–ヌエンド	达成プラネテュ–ヌ结局。	否
银	リ–ンボックスエンド	达成リ–ンボックス结局。	否
银	ラステイションエンド	达成ラステイション结局。	否
银	ルウィ–エンド	达成ルウィ–结局。	否
金	デルフィナス	击败隐藏BOSSデルフィナス。	否
金	支配エンディング	达成支配结局。	否
金	真エンディング	达成真结局。	否

部分奖杯入手攻略

※首先游戏大部分的奖杯都可以通过正常流程获得的，上面的列表除了统计了全部奖杯之外，还注明了那些只要一周目通关，不需要任何特殊手段就能获得的奖杯，而其他有特殊条件的奖杯将在这里或“研究心得篇”重点说明。

1，关于“魔剑”和“**ウラヌス**”。只要进入支配路线就能在流程中取得魔剑并开启奖杯。而**ウラヌス**则要进入第七章，也就是走真

A这个回合打出20HIT，造成20000伤害，如果我方的B接着行动并攻击同一个敌人的话，HIT数就会从20开始继续算上去，伤害也是。因此这两个奖杯其都不难拿。特别到了后期BOSS战为了快速积蓄SP，女神系的角色连段配置肯定是连击数优先的。而且值得一提的是结局路线，剧情找到**ウラヌス**之后就能获得。

2，关于“连续**コンボ**”和“最大火力”。因为只要敌人没死或者没动，我方不同的角色之间打出的连段和伤害都是累积的，比如如果有普通攻击能命中复数个敌人，连击数就会按这个数量翻倍计算，所以80HIT不难打出。而“最大火力”要求的10万伤害，四位女神候补生的在剧情后期学会的必杀技单发就能打出非常接近这个数值的伤害了，所以这个奖杯同样不难。

3，关于**ノワ－ル**、**ベ－ル**、**ブラン**三女神入队。第五章中将她们对应的势力信仰值刷到50%即可让她们加入。因为她们的好感度和是否加入队伍会直接影响到结局，所以建议一周目进入第五章后要第一时间让她们加入。

4，关于结局奖杯，游戏一共有8个结局，每个结局对应一个奖杯。而影响每个结局只有好感度和信仰值两个因素，只要中前期尽量不要做支线任务，然后在第五章结尾留一个存档再开始刷信仰值的话，一周目就能打出全部结局。结局具体条件可以参考前面流程部分的说明，至于如何刷信仰效率最高，可参考下文。

研究心得篇

结局的优先顺序

游戏如果进行到第五章结束，如果满足支配结局条件的话就会直接进入外传，抵达支配结局，不满足则进入第六章。同样，第六章结束如果满足真结局条件，游戏就会进入第七章，不满足则根据此时符合哪个结局条件来判定结局。此时如果同时满足复数个结局的条件，则根据以下顺序来判定哪个结局优先：**プラネテュ－ヌ**结局→**ラステイション**结局→**ルウィ－**结局→**リ－ンボックス**结局→**メ－カ－**结局→**ノ－マル**结局

信仰心的调整

信仰心是影响结局的一个重要因素，虽然可以通过完成任务来调整信仰心，但是有些城市的信仰心是一旦改变了之后就无法（或者很困难）进行逆向操作。比如B级任务“无差别**テロ!?**”，下降**リ－ンボックス**首都的**リ－ンボックス**信仰值给**ルウィ－**，但完全没有可逆向操作的任务。也就是说，如果“无差别**テロ!?**”完成次数过多，**リ－ンボックス**首都就会被**ルウィ－**的信仰所占据，而且无法将这些信仰拿回来！导致的结果就是最后**リ－ンボックス**最后无法在自己首都获得70%的信仰，**リ－ンボックス**结局就只能等二周目了。**因此，所以笔者前面强调过，如果想一周目之内打出全结局，第五章之前最好不要做任何支线任务。**另，游戏中没有任何一个任务能增加**マジェコンヌ**的信仰值。

除了支配结局和真结局之外，几乎所有结局都不需要理会世界范围的信仰状况，重点增加自己首都的信仰即可。真结局因为要求每个势力在世界范围内的信仰值不高（只要15%），几乎不用刻意去刷，惟独支配结局的条件比较苛刻。不仅**プラネテュ－ヌ**要55%以上，其他势力自身的信仰也要达标才能让女神加入队伍以及出现关键NPC，所以刷信仰的时候注意尽量避免在其他三个势力的首都里面发展**プラネテュ－ヌ**的信仰，以及哪些任务对周边城市的信仰会产生不可逆操作的。

刷信仰心的建议

正如前面所说，信仰对结局有重要影响，因此这里给大家分享一下每个势力可以刷那些任务，以及如何刷信仰比较快捷。因为除了支配路线和真结局路线，只要管好自己国家首都的信仰值就可以了，所以依赖元只要不是自己首都的，全都可以不用做。

ランション推荐做“三国LOVERS”和“星**になったジ－ン**”，“三国LOVERS”只要收集蜘蛛丝两个，这是典型的低级易找的素材，直接到**バ－チャフォレスト**最深部采取就行了；“星**になったジ－ン**”则要到“**マジェコン**制造工场”打**ヌコベ－ダ－**才能收集到素材，但这个任务可以跟“**ハラキリバンザ－イ！！**”两个一起接，同样去制造工厂即可完成，后者虽然不是影响**ランション**的首都，但能同时刷世界信仰，一举两得。

ルウィ－的信仰推荐“**ルウィ－**教会**からの**依赖”，到国际展示厅讨伐方块形的怪物**テリトス**即可。

リ－ンボックス的信仰推荐“**リ－ンボックスの**女性**は**巨乳**です**”，到世界迷宫第一层打水管即可获得目标素材。

プラネテュ－ヌ则比较棘手，增加其首都信仰的任务不多，只有“从兄**の**仇**をとってくれ**”和“绝对许**さない**”，前者去**バ－チャフォレスト**最深部讨伐三只狼，不巧狼进入地图只会出现一只，无形中这个任务要跑三次这个地图。“绝对许**さない**”讨伐EDGE数量则达到8只，而且增加的点数只有10点。都不容易但没办法。

对真结局来说，每个势力在的世界信仰15%比较简单，做上面的任务将本国首都的信仰提升到接近（但不超过）70%时，基本上世界的信仰也都差不多了。刷卫星城市的信仰推荐做的任务有“紧急讨伐依赖”、“冰河**の**魔狼”、“**ハラキリバンザ－イ！！**”“梦**の**支配者”这四个，这些都是比较容易而又互不干扰的卫星城市任务。

支配路线要求**プラネテュ－ヌ**的世界信仰55%倒是有点棘手，刷的时候切记尽量不要选那些扣其他首都的信仰的任务，这样很可能会导致该首都的NPC不会出现。

讨伐任务快速完成的小建议

拿“星になったジ－ン”讨伐8只EDGE为例,很多时候我们刷完全场也未必能击破8只这么多,这时候就可以利用一下逃跑的方法。开场之后战场中很多时候夹杂了一些与任务无关的怪物,将目标击破之后马上逃跑,地图上面那只怪物就不会消失,而击破数也会计算。这时候再次触发战斗即可快速高效刷指定的怪物了。

结局攻略顺序的建议

首先必须说明一点,笔者是不建议一周目打出全部结局的,理由很简单——没效率。具体原因有三:一,因为支配结局的信仰要求和其他所有结局的要求相去甚远,稍微做错一两个任务(倒不如说很难不做错)就会导致其中一个结局无法出现,二,第一周目角色的好感度偏低,一周目全结局就是意味着全部角色都要将好感度达到最高等级,但去到第五章时最多只有一半的角色符合要求;三,如果为了白金更不应该,因为肯定要到第二周目才能见到隐藏BOSS。

笔者推荐做法是可以先去打支配结局拿到**ネプギア**最强的武器——魔剑。支配结局的路线上虽然有不少棘手的BOSS但是就算输了也能推进剧情,魔剑到手之后支配线的BOSS就是个渣。继承存档开始二周目之后几乎全程的BOSS都是渣。剧情全跳打到第五章的时间可以在三个小时内完成,再稍微花一两个小时左右即可让三女神也入队,利用剧情对话很快就能让大部分的人好感对满点。

因为最棘手的支配先也都完成了,二周目内刷全结局出来就变得非常轻松了。

中后期练级方法

白金奖杯里面有一个全角色LV99的奖杯,说到底还是无可避免要练级啊。游戏中每场战斗获得的经验值都是独立清算给每个人的。也就是说打完一场战斗后显示出来的获得经验值是包括没在队伍中的所有人都能获得的数量,而并非一大块经验值让在场的人一起分。所以除非是刷好感度,否则不用刻意让某人上场也能提升她的等级。

一周目流程里面没有特别难的地方,因此不用刻意去练级,平时跑迷宫如果顺便清一下路上的杂兵即可。如果按前面的顺序打一周目支配路线,刷任务的过程会自然升到可以通关的等级。拿到魔剑进入二周目之后会开启两个全新的迷宫,这两个迷宫都是中后期练级的圣地,先快速发展剧情收齐全部角色之后就可以开始去这两个迷宫练级了。两个隐藏迷宫里面的战斗如果出现的杂兵较多,一场能够拿到10万以上的经验值,这个分量对现在的队伍来说是每打完一场至少有两三个人能升级。而且LV70之前里面的怪都不会直接被玩家拍死,能先制进入战斗,效率也自然会高很多。

LV70级之后就有可能将这些怪拍死了,但这时候可以考虑去斗技场刷每个角色的最强武器顺便升级。

角色最强武器入手 & 高级斗技场攻略

大部分角色的最强武器都是在斗技场的高级挑战中才能拿到相应的企画书——你没听错,只是企画书,开发的素材还得亲自去收集——更可耻的是这些企画书还不是那些高级挑战本身的奖励,而是里面那些强大敌人的掉落物。于是,刷高级斗技场就变成了拿最强武器的必经之路了。而这里主要想要介绍的是一种就算等级不高也能轻松打赢那些敌人的心得。毕竟素材搜集和练级都不是难事(关于练级可以参考前面的部分)。

首先推荐等级是LV70——虽然还是很难获胜但这是最起码要有的等级,用前面提到过的方法练到这个等级既轻松又快捷。

角色方面推荐**ユニ**、**ネプチュ－ヌ**,**ベ－ル**、**アイエフ**。**ユニ**和**ネプチュ－ヌ**两人必须学会各自与**ネプギア**的组合连携(两人都是第六章对话触发的支线剧情能够获得),没了组合连携这个战术就是空谈!**ベ－ル**是因为有降低敌人回避率的能力,**アイエフ**则是因为她自身的回避力和命中率超高,生存能力有一定保障的同时,也有像日本一那样的广范围回复50%HP的超实用技能。**ネプギア**不让她当前卫的原因一方面是组合连携,另一方面是她作为后卫有伤害上限突破。**ネプギア作为援护跟队友组合之后,组合连携的威力就算对上S级斗技场的敌人都能打出接近20万的伤害!**——“八亿祸津日神”、“真・**マジェコンヌ**”、“**デルフィナス**”三个最强级别的BOSS除外。

能跟**ネプギア**一起使用组合连携一共有4人,其中**ロム**和**ラム**两人的防御力、敏捷、命中率都不理想,普通攻击能打出的HIT数更是不能令人满意,因此排除在外。**ネプチュ－ヌ**普通攻击的连击数非常出色,SP积蓄速度4人中最快,几乎两个回合就蓄够可以发动连携的SP了,伤害理论上也是最高的,但是前期命中率较低,须要**ベ－ル**或**ユニ**两人的技能降低敌人的敏捷(ADV)。最后是**ユニ**,命中率和回避四人中最高,SP积蓄速度和组合连携的伤害稍微比**ネプチュ－ヌ**低。实际上用**ユニ**还是**ネプチュ－ヌ**根据玩家的喜好即可,如果用**ユニ**的话,必须保证命中率在130以上,**ネプチュ－ヌ**的话则必须先降低对方ADV才发动攻击。

基本上高级斗技场打法大同小异,战前要购买大量的复活药,商店卖的“生命**のカケラ**”即可,回复药也尽量多买一些,还有就是解除各类异常状态的药。开战后必须第一时间冲上前发动攻击积蓄SP。**ベ－ル**打完第一个回合之后如果命中率不是太低,下个回合就有40点SP发动技能降低BOSS的回避力了。之后就是全体进攻。SP足够之后就马上发动组合连携(不需要女神化)。除了前面提到过的三个最强级别BOSS之外,20万伤害大约相当于那个BOSS1/3到1/2的血量,发动三次就胜利了。

由此可见大家千万不要小看自己的真正实力,如果不利用伤害上限突破每回合只有9999伤害,那么可想而知这些BOSS战是多么漫长的战斗了。

ICO

《ICO》在PS2游戏历史上的经典地位不容置疑，时隔近10年之后的高清重制版不仅仅是对经典的一次重温，同时也是对玩家们青葱岁月的纪念。当我们再一次紧紧握住Yorda的手，感觉着由手柄传来的她的心跳，心中不由得涌起阵阵感动。是的，纵使世界上只剩下你我二人，纵使前方有无数艰难险阻，我也不会放开你的手，因为如果我这样做，就好像是放开了自己的灵魂。

文 八重樱 美编 anubis

ICO		SCEJ	动作
PS3	ICO		日版
	2011年9月22日	1人	3980日元
	对应周边未定		对应玩家年龄：12岁以上

按键说明	
左摇杆	移动
右摇杆	环视四周
△	跳跃
○	行动（推动杠杆、前后摆动金属链、捡起道具、点火、抱住物品等）
×	跳下
□	攻击
R1	拉住 Yorda 的手、呼唤 Yorda、从黑洞中拉出 Yorda
R2	镜头缩放

流程攻略

开场

游戏开篇，有角少年 ICO 被作为祭品送入了空寂的城堡之中。剧情过后，ICO 挣脱束缚自己的牢笼，从身后的楼梯上到 2 层平台，拉动正前方的拉杆，回到一楼，从楼梯后方的小门进入下一场景。

向前直走，跳上两个台阶后，跳起抓住上方垂下的金属链条，爬到适当高度后跳到前方有窗户的平台上，然后从窗户爬出去，来到一个空旷的房间。

往右侧跑，尽头可见到一个通往 2 层平台的爬梯，爬上去后沿着楼梯一直前行直到尽头，跳起抓住金属链条向上攀爬至更高的平台，再继续向前跑，既可触发 ICO 遇到 Yorda 的剧情。ICO 见到 Yorda 被囚禁在鸟笼中，于是想要将她解救下来。

攀爬上前方没有栅栏的窗户，跳到窗外，出去后往左侧走到尽头，再通过窗户爬回塔内侧。跑到平台的尽头，拉动机关扳手将囚禁 Yorda 的铁笼放下一段高度，然后原路返回到地面。爬上位于房间左下角的爬梯，一直跑到铁笼前的平台上，跳到铁笼顶，就能将 Yorda 释放出来。剧情后，黑影会出现捉走 Yorda，ICO 要迅速捡起掉在地上的火把挥向黑影将其驱散。如果

Yorda 被黑影拖入地面上的黑洞中，需要跑到她面前按 R1 键把她拉出来，否则时间一长 Yorda 就会被黑洞吞噬导致 GAME OVER。战斗结束后，将 Yorda 拉到青色石柱挡住的门口，Yorda 会用自己的力量将门开启。

古桥

穿过大门后向前走会来到城堡外侧，走过一条长长的石桥（中途石桥会断掉），让 Yorda 打开门后再次回到城堡内。进门后在楼梯的左手边能看到一个立方体箱子，推开它可开启右侧楼梯上的门。此时场内会出现黑影，不用和它们浪费时间，直接拉上 Yorda 的手从侧门离开既可。

经由城堡外壁的狭长通路来到一个空旷大厅。平台前往有扇门目前还暂时无法打开，将 Yorda 留在高处，ICO 自己先跳到下层地面上来。向前跑能看到一根垂下的铁链，爬上去荡到有机关的平台上，拉动机关开启 2 楼的门，呼唤 Yorda 下来。然后将一旁的箱子推下去，这样就能让 Yorda 踩着箱子上到 2 楼平台来了（此时会出现黑影，可直接无视离开）。

起重机

从身后的门出去，一路攀登到城堡顶，保险起见，这里出现的黑影们要消灭掉。从左前方的楼梯下去，来到一段铁轨上。往右边走到尽头能看到一辆滑轮车，带上 Yorda 开着小车去往轨道尽头吧。

在存档点稍事休息后继续前进。有断崖的地方要 ICO 先跳过去后再呼唤 Yorda 跳过来。道路尽头先留下 Yorda 独自一人，ICO 攀爬上固定于墙壁上的铁管，来到前往半圆形的平台。拉动机关放下上方的四方铁笼，返回 Yorda 所在地，将她带上铁笼顶，然后回到半圆形平台，再拉一次机关，令铁笼转动位置，然后 ICO 从平台右侧的崖壁突起攀爬到半圆形平台顶部，沿着支撑着铁笼的臂杆前进到尽头，然后顺着铁链下落到 Yorda 身旁，跳至旁边长满绿草的圆形平台，再把 Yorda 召唤过去。

吊灯大厅

前往存档点左侧的那扇小门，进入后走过断桥来到对面出口处，先不要离开，从右侧的窗户台可以往上爬，一直爬到房梁上。径直走在中间，跳到巨大吊灯上面，敲击悬挂着吊灯的铁链，令吊灯掉下去。然后从入口处的小门返回绿色圆形平台，从存档点左侧的楼梯下去走到下面的入口处，抱起一个炸弹，进入吊灯房间，将炸弹放置在前方支撑着上层的木柱旁，用手中的木棍从吊灯的蜡烛上取火后点燃炸弹把木柱炸毁。返回上层的小门，带着 Yorda 穿过倒塌建筑组成的桥梁去往前方被封印的大门。沿途会出现大量黑影干扰，无需理会，让 Yorda 开门后自然会消失。

正门

进入下一场景后同样有不少黑影企图捉走Yorda，紧紧抓住女孩的手带她去开门。开启这扇门，外面就是城堡的大门入口了。可是当ICO 和 Yorda 打算离去时，Yorda 的母亲突然出现关闭了大门，无奈我们只得寻找重新开启大门的方法。CG 剧情过后，拉动场地内的 8 支火柱台，这样城堡内的烛台就都被点燃了。与Yorda 一起原路返回城堡内，沿着楼梯回到 2楼大门处，在面向大门的左手角落里有几个炸弹，抱起其中一个安放到大门右手角落的木板前，点燃引爆后新道路出现。

墓地

走过长长的台阶，来到名为墓地的场所。走下楼梯来到一层地面。拖动箱子压住一侧机关，并让 Yorda 踩住另一边的机关，前方的门就会开启。

进入门后从左手边的爬梯上去，跳到铁链上再往上爬，会来到高层平台上。从发光的门出去后眼前就是一个箱子，把它推下去，ICO 也跟着跳下，然后把箱子拉到原本 Yorda 所站的位置，这样两个人就能一起进入前面的房间里了。

进入房间后，ICO 按照刚才的步骤再一次由高层平台跳到外面，从面向大门的左侧角落的小门进入，走到平台尽头后攀爬上墙壁的凸起，再跳上高处的铁梯，爬上一定高度后往回跳，可以跳到垂下的铁链上，在 ICO 重量的作用下，铁链下滑，部分地板隆起。然后 ICO 通过摆动铁链的惯性跳到隆起的地板上，再呼唤 Yorda 把她拉上来，解开前方封印的门。

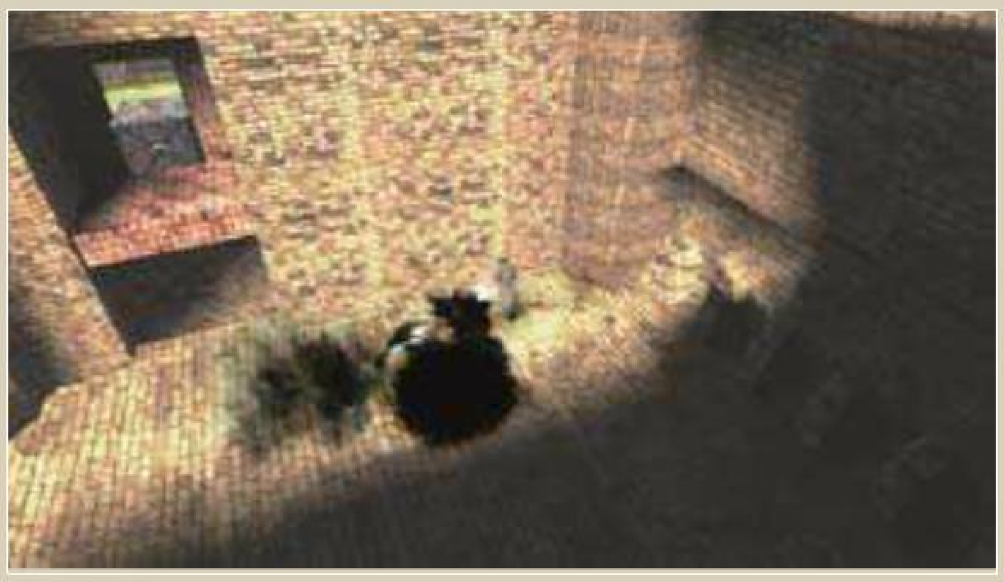
风车

门外是一座古朴破旧的风车。让 Yorda 先在风车底座旁休息，操纵 ICO 沿着风车外壁的凸起攀爬到上端，并趁机跳到风车扇叶的骨架上（这一过程中需要ICO不断调整位置，避免落下）。当扇叶抵达最高点时，跳到风车的顶端平台。然后顺着石板路一直往前走，在被封印的门的左下方有机关可以拉动，开启后一旁的木板桥就会伸出，呼唤 Yorda 跳过断崖来到自己身旁，并开启封印大门。

来到下一场景，ICO 跳上场中央的铁链，一直攀爬到顶端。此时会出现大量黑影，需要 ICO及时下来消灭它们。之后重新爬回顶端，下楼梯来到长满绿草的场地内。这里有几个下水道的井，其中有一个井没有井盖。ICO 跳下后可在里面看到两个可以踩动的机关，踩住右边的机关能令前面的门开启，呼唤 Yorda 进来代替 ICO 踩机关，ICO 从门离开下水道，再一次攀爬铁链返回下水道上面的场地，在没有井盖的入口处呼唤Yorda，把她拉上来，然后带着她去开封印大门。

下一个场景内有电梯可以乘坐，带着 Yorda一起上去。墙壁上有一个机关，不过暂时还够不到。从机关前面缺了一块护栏的地方跳下去，沿着墙壁上的凸起一直攀爬到旁边更高的平台上。这里有一个箱子可以推下去，把它拉到机关旁，踩着箱子就能启动机关了。恼人的黑影们还会出现，这场战斗是逃不掉的，还是果断清理掉它们吧。

石柱



开启机关后，再利用箱子把 Yorda 带到旁边的高层平台上，这里有个存档点可以休息。然后把 Yorda 留在存档点旁，ICO 沿着墙壁上的凸起向右侧攀爬直到前方有封印大门的平台。因为此时 Yorda 不在身边，还无法开启大门，所以我们先走到架在半空中的吊臂上，从吊臂尽头的金属链往下滑，滑过 2/3左右的距离后能在墙壁上看到一扇窗户，果断跳进去，来到一个遍布黑影的房间。对面墙壁上有扇窗户被一个箱子挡住了，把箱子推下去后 ICO 也跳到窗外，原来这里就是刚才有下水道的那片绿色草地。把箱子推到画面的左上角，沿着小路走到尽头后跳上金属链，爬至最高点，上楼离开这里。

出去后往右手边走，爬上铁梯后顺着狭长平台前进，中途需要通过金属链荡过一个断崖，尽头是移动木板的机关。首先呼唤Yorda，让她站到木板平台上，然后拉动机关，Yorda 就会随着木板一起来到对岸了。此时黑影会出来抓走 Yorda，要迅速操作 ICO 从铁链滑下，拉着 Yorda 去打开封印大门，黑影也就随即消散了。

东方斗技场

通过大门后，从左侧的小门出去，这样我们就来到了城堡外围的城墙上。沿着城墙一直走就是东方斗技场的大门，和 Yorda 一起进入。刚进去就有黑影干扰，消灭它们后拉着 Yorda 从位于圆盘右侧的小门进入，爬下铁梯后，面前是一个凸起的圆柱，闪耀着青色的光芒。呼唤 Yorda 和 ICO 一起站在上面就能启动这一机关，地面缓缓升起构成了台阶。随后黑影出现，消灭它们之后踩着台阶来到尽头，拉动机关开启点火处，用木棍点燃左右两个点火处，正前方的圆形大门开启。

反射镜

爬到门外，这里有一面巨大的反射镜。将 Yorda 留在此处，ICO 从面向大门左侧的铁梯爬上去，进入后跑到尽头开启机关，随后用木棍在机关旁的火盆中取火，跳下平台点燃下面的两个点火处，这样，夹着短剑的圆形大门就会打开，我们也终于可以把武器由木棍升级为更具威力的短剑了。先不要急着去拣短剑，回到刚才反射镜所在地把 Yorda 带上，再去捡起短剑。拾取到短剑后，周围会升起铁栅栏，用剑将左右齿轮上的绳索砍断就能解除这一机关。然后从左侧的楼梯上去，尽头同样有一条绳索，砍断后从楼梯下方的小门进去。

水闸

ICO 和 Yorda 来到了水闸的房间。因为有水流不断流下，所以我们不能直接走上去。先让 Yorda 在此休息，ICO 则通过墙壁上的凸起向前攀爬至水闸口，从外侧阳台的小门进入，沿着墙壁四周的平台向前跑，中途会看到被绳索拉住的吊桥，砍断两组绳索后吊桥就会拼合而成。继续径直走到尽头，踩机关开启小门，出去后能看到机关，拉动它就能停止水流了。从这个阳台直接跳到下面就能和 Yorda 会合，带着她重返刚才拼合而成的吊桥处，穿过吊桥往前走回到最开始的大厅中。靠近围栏缺口处，道路自动显现，让 Yorda 解开前方封印，ICO 启动左侧的机关，下方圆形大门的点火处随之显现。把短剑换成木棍后点燃两个点火处，东大门的光线反射就完成了。

中庭

原路返回，途中会出现大量黑影，无需与其过于纠缠，拉着 Yorda 快速跑进城墙尽头的小门就可以。把 Yorda 先留在这里，ICO 返回小门外，从右侧的铁梯爬上去，来到一个小阳台，开启左手边的机关，下面的吊桥就会放下。和 Yorda 会合后，穿过吊桥。先不要进入前方的大门，往左侧跑，尽头可见一箱子，把它拉到旁边的石柱旁，踩着箱子爬上石柱后，向前方跳起并挥舞短剑，将绳索砍断，然后和 Yorda 一起进入建筑内。

吊灯大厅

这里就是游戏开篇时曾经到过的有吊灯的房间。进门后从左侧绕行至对面，再由桥前往下方已经打开的大门。出门后继续拉着 Yorda 跑下楼，来到左侧，能看到刚才砍断的绳索垂在半空中。跳上绳索向上爬，从 2 楼的窗户进入，再往左侧走，来到有箱子的房间中。把箱子推下去，ICO 也跟着跳下，再把箱子一点点拉到一楼窗户处，推到窗外，呼唤 Yorda 踩着箱子进去房间内。两人一起跑上楼梯，让 Yorda 解开大门封印，之后就来到了有瀑布的场景中。

瀑布

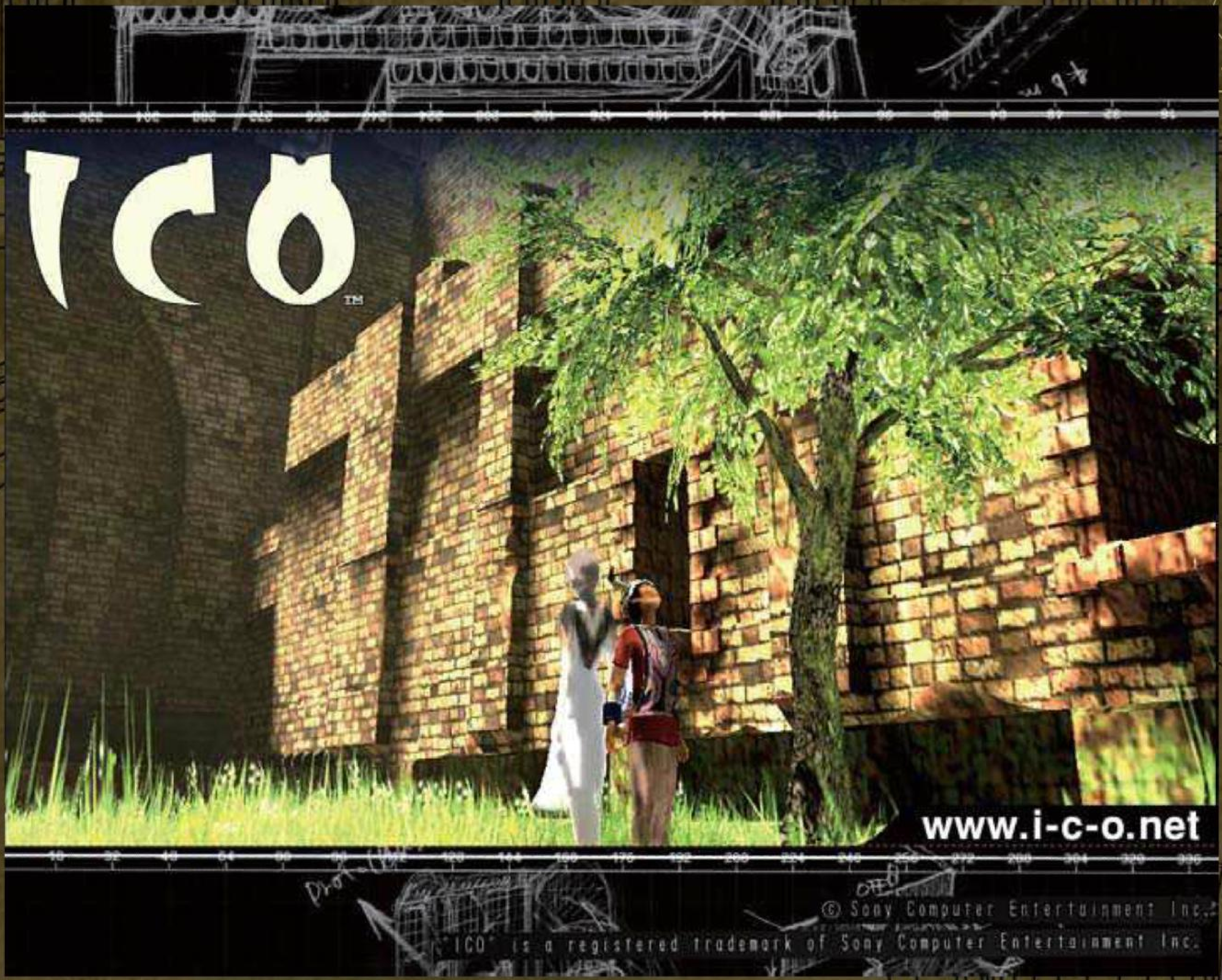
木桥前方的门暂时无法开启，所以先让 ICO 从面向铁门右侧的小路走到尽头，这里有一个通往上层的铁梯，爬上去就能来到门外。经过铁链跳到对面的平台上，从另一侧的铁梯下到长满绿草的地面，将场景内的箱子推到下一层石板地面，之后 ICO 也来到石板地面，在尽头拉动升降梯，来到中层，走到尽头拉下开关，铁门就会开启了。呼唤 Yorda 和自己一起乘坐升降梯来到石板地面，再通过箱子的辅助把她带到绿草地面上。让她和自己一起爬上两道铁梯，跑过一条铁桥后进入空阔的大房间内。

弹跳机

将 Yorda 留在房间中央，ICO 去爬铁梯到尽头，抓住墙壁上的铁管继续攀爬，直到抵达有机关的平台。开启机关后，房间角落里的弹跳机就会启动，初次接触《ICO》的玩家也将迎来第一个令人崩溃的设定——此处需要 ICO 借助弹跳机的惯性跳到非常高的地方，掌握不好时机的话绝对会让人神智崩溃。操作应是在弹跳机收缩到最下方时的瞬间跳起，这样当弹跳机弹起起就能把 ICO 弹到高处的平台上。具体时机还要玩家自行体会了。弹跳到高处后，再往上爬两格，就能从窗户顺着铁梯来到户外了。

水车

来到户外后，先前往楼梯左侧，拉动机关让 Yorda 出来，然后把一棵树后面隐藏的箱子拉出来推下河。之后我们要做的是停止水车运动，这个过程也是比较难操作的。玩家需要先跳到水车上，然后迅速转身跳到水车前方的拉杆处（此处推荐用十字键控制方向），踩着拉杆上到上方的转磨旁，逆时针转动磨轮关闭水闸。和 Yorda 一起沿着河道出去既可。（注解 1：此处涉及到两个奖杯的取得，分别是和“棘つきこん棒を入手”和“光の刀を入手”。首先敲打庭院内靠近楼梯附近的树干，会掉下来一颗球。抱着这颗球回到有弹跳机的房间中，在楼梯中间有三面墙，中间的那一面可以被推动，推开进入，抱着球和 Yorda 一起站在圆形地板上，旁边会浮现出一个方形框，成功把球丢进框中的话，一周目可获得流星锤，二周目可获得光之刀。）



瀑布

来到刚才瀑布所在的房间，此时水已经消退。和 Yorda 一起来到底部，会看到刚才被推下河道的箱子还在这里。把箱子拉到靠近出口的高台下，呼唤 Yorda 前来开门。会有黑影出现，可无视。

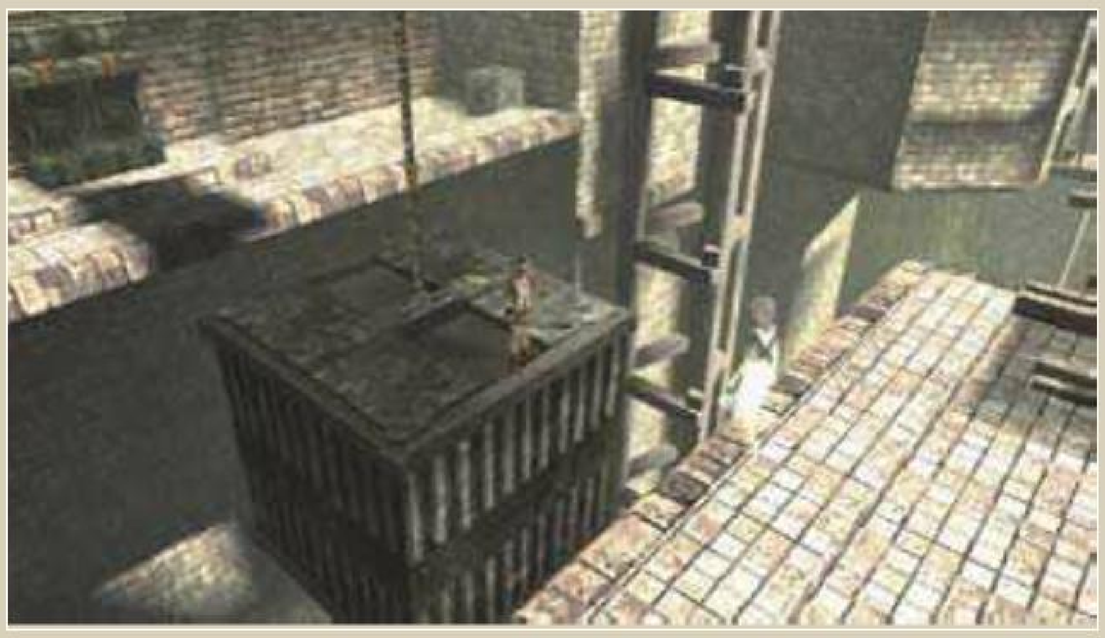
出门后来到建筑物的外侧，沿着由木板搭建的简易通道一路向前，一直来到升降机处。拉动升降机下降到下方平台上，先让 Yorda 在存档点附近休息，ICO 则爬上右侧低矮的石头围墙上，然后跳到对面更高一些的平台。上去后推动铁轨上的装置，将其推到尽头后爬上装置，跳到对面平台。直跑到尽头，拉动机关扳手，放下吊桥，然后原路返回到 Yorda 的身边，拉着她通过吊桥前往下一场景。中途的黑影同样可以无视。

外围

穿过位于山谷内的铁桥，再度来到外围建筑。空中飞着一些黑影，建议消灭掉。跑到转轴处，逆时针拉动推杆令装置上升。抵达终点后，将 Yorda 留在存档点旁，ICO 自己先走到路尽头后跳下去，头顶上方有一条悬空的绳索可以攀爬，爬到尽头后再顺着墙壁上的凸起爬到上层平台，向右跑，并跳到第一个木质高塔上。继续爬到高塔顶端，往回走到尽头后再滑落到金属链上，在下方能看到木桥的一部分被竖了起来。借助摆动金属链产生的惯性落到这块竖起的桥板上，就能令它倒塌，之后就可以把 Yorda 接过来了。

沿着木板桥继续往前，跳到下方较矮的平台，往里走的房间里有一些炸弹，抱一个出来，借助火把点燃后丢到前面的塔上去，爆炸后出现新的桥。由桥来到有金属链的平台，留下 Yorda，ICO 爬金属链上到上层，在岔路上有一个箱子，把箱子推下去，ICO 也跟着跳下去，再把箱子拉到右侧高台前，跳上高台拉动机关，金属链会从装置中伸出，然后从面向封印大门左下角的铁梯爬回刚才的平台，直走到尽头，借助金属链跳到转轴处，逆时针转动启动铁笼子。返回 Yorda 的身边，拉着她跳过铁笼顶去开启封印大门。此时出现的黑影如果捉住 Yorda 的话，会把她带到很远的地方，建议还是优先消灭比较好。

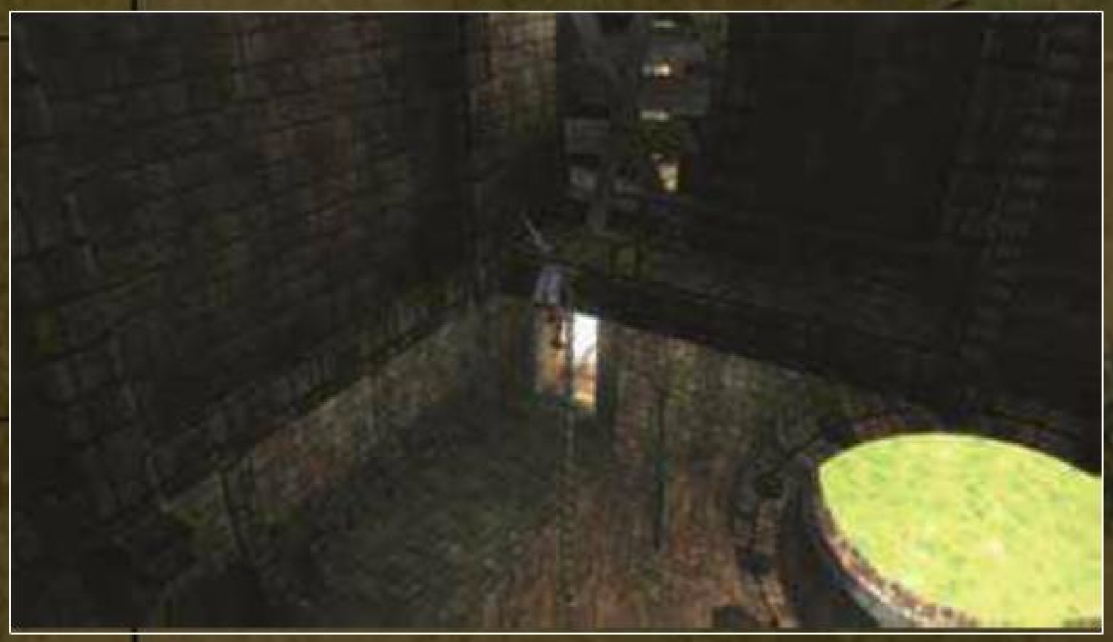
打开大门进入城堡内，从右前方的小门出去，便来到了通往西方斗技场的城墙上。不要犹豫，带着 Yorda 向前狂奔吧。



西方斗技场

进入西方斗技场后会发现此处的结构与东方斗技场是左右相反的。我们先分别登上左右两侧的楼梯，跑到尽头砍断绳索，消灭黑影后进入左侧楼梯下方的小门。进门后先把短剑换成木棍，爬上存档点旁边的铁梯，拉动机关，然后用木棍在火盆中去火，跳下去点燃圆形大门左右两个点火处。之后来到下面，两人一起踩上闪着青光的圆柱开启台阶，爬到台阶尽头拉开机关，点燃两个点火处之后黑影就会从外面爬进来。与黑影战斗前记得先把木棍换回短剑，效率能高一些。消灭黑影后，将 Yorda 留在此处，ICO 爬到墙外，转动反射镜后再从墙壁上的铁梯爬到上层，进门就能看到一条金属链，跳到上面向上爬，来到上层平台上。一边绕行一边砍断两组吊桥的绳索，并从尽头的小门出去，关闭机关令水流停止。

原路返回，在途中把短剑换成木棍，穿过刚刚拼合而成的吊桥，在前方房间的角落里抱起一颗炸弹，返回金属链所在处，这里有一扇门被木板挡住了，将炸弹放在这里，并用旁边的火盆把它点燃。炸碎木板后，返回到最下层 Yorda 的身边，带她返回进门大厅，从右侧台阶下的小门进去。因为水流已经被关闭了，所以我们可以径直跑到最上面，由外侧阳台绕回到吊桥处，一路向前开启封印的石柱。之后 ICO 拉动右侧开关，两人坐左侧升降机返回地面，并点燃下方圆形大门两侧的点火处，西大门的光线反射也完成了。



吊灯大厅

现在两扇大门的开启工作都已准备就绪，带着 Yorda 返回城墙尽头的小门。ICO 独自爬上小门左侧的铁梯，开启阳台上的机关放下吊桥后返回，和 Yorda 一起由小门进入城堡，穿过吊桥回到吊灯所在的大厅。进门后会遭遇到黑影的袭击，可以先不管 Yorda，ICO 从入口左侧的金属链滑落至大厅底部，Yorda 被黑影抓住后会被带往下方出口处的黑洞，所以 ICO 直接在这里等着把 Yorda 拉出来就可以。

出去后的路大家也都相当熟悉了，拉着 Yorda 跑向城堡的大门吧。两人在过桥的时候，城堡的力量再度影响到了 Yorda，使得她瘫倒在地，拼接起来的石桥也缓缓地分开了。操纵 ICO 迅速往 Yorda 所在的方向跳去，Yorda 会伸手抓住 ICO。然而此时，Yorda 的母亲再度现身，黑暗逐渐将 Yorda 吞噬，那只紧紧抓住 ICO 的手也不由自主地松了开。ICO 就这样坠入了大海。

下层水库

从昏迷中醒来，ICO 发现自己站在悬在空中的圆形铁笼顶上，周围还有很多个类似的圆形铁笼。跳过 6 个铁笼后可以跳到山崖壁上，穿过山洞跟随着流水来到下一个场景。

先拉动前方的机关，然后把角落里的箱子推到河里，ICO 也跳下水，拉着箱子来到左侧的铁梯下方，踩着箱子爬上铁梯，拉动上面机关开启大门。下水后继续拉着箱子游到金属链的下方，踩着箱子抓住金属链往上爬，抵达平台后把轨道上的装置往前推，然后从左侧跳入水中，往前游一点就能上岸。抓住转动中的齿轮上的支杆，来到上层平台。接着抓住墙壁上的铁管爬到前方的平台，往右走，继续爬上建筑物上的铁管，跳到金属链上，再荡到另一根金属链上，由此抵达前方的木板平台。

依旧是抓住转动中的齿轮上的支杆往上移动，木板尽头几个转动方向相反的机关比较容易出错，应小心应对。通过这里之后又来到了山崖外侧，道路很快就消失了，ICO 只能扒着石壁凸起的地方前行，一直到大粗铁管出现的地方才能站稳脚。之后沿着铁管一直跑就能回到城堡内了。

城堡底层

在铁管尽头垂下一条金属链，操纵 ICO 由金属链跳到建筑物的平台上。逆时针跑动，由石桥抵达内壁的平台，继续逆时针前进，一直跑到铁桥下面。跳上铁桥，拉动上面的装置把金属链拉至靠近平台的地方，然后跳下铁桥，跳到金属链上，向下稍微滑落一些距离后跳到下层的内壁平台上。继续逆时针跑动，直到遇到铁梯。爬下铁梯后反方向跳，落到中央建筑物的平台上，再向前跑，爬下铁梯，下方就是被封印的大门了。

不过此时 Yorda 不在 ICO 的身边，无法开启大门，因此需要游戏开篇时曾经出现过的那把闪着弧光的宝剑。宝剑就在大门反方向的洞穴里，直走在尽头就能取到。拿到后返回大门，开启封印后进入，拉动机关上楼，爬上楼梯会发现自己回到了游戏开篇囚禁 ICO 的地方。在前方楼梯上的平台，Yorda 被一群黑影包围着。操纵 ICO 将这些黑影全部消灭后（过程时间很长，需要耐心），就能去王座与 Yorda 的母亲一绝死战了。

最终战

与女王的战斗非常简单，女王会不时释放黑暗波，只要 ICO 手持宝剑就不怕黑暗波，但每一次 ICO 用剑攻击到女王后，宝剑就会被弹飞，此时需要尽快拾起宝剑，或是躲在场地上的两个石柱后面，否则被黑暗波碰到就是一击必杀的。如此反复 6 次就能消灭女王，迎来结局。（2 周目时，ICO 在海滩边醒来后，在去找 Yorda 的路上会看到一堆西瓜，抱起其中一颗来到 Yorda 身边，会看到第 2 结局。此处涉及到一个奖杯。）

注解 1 的图示①

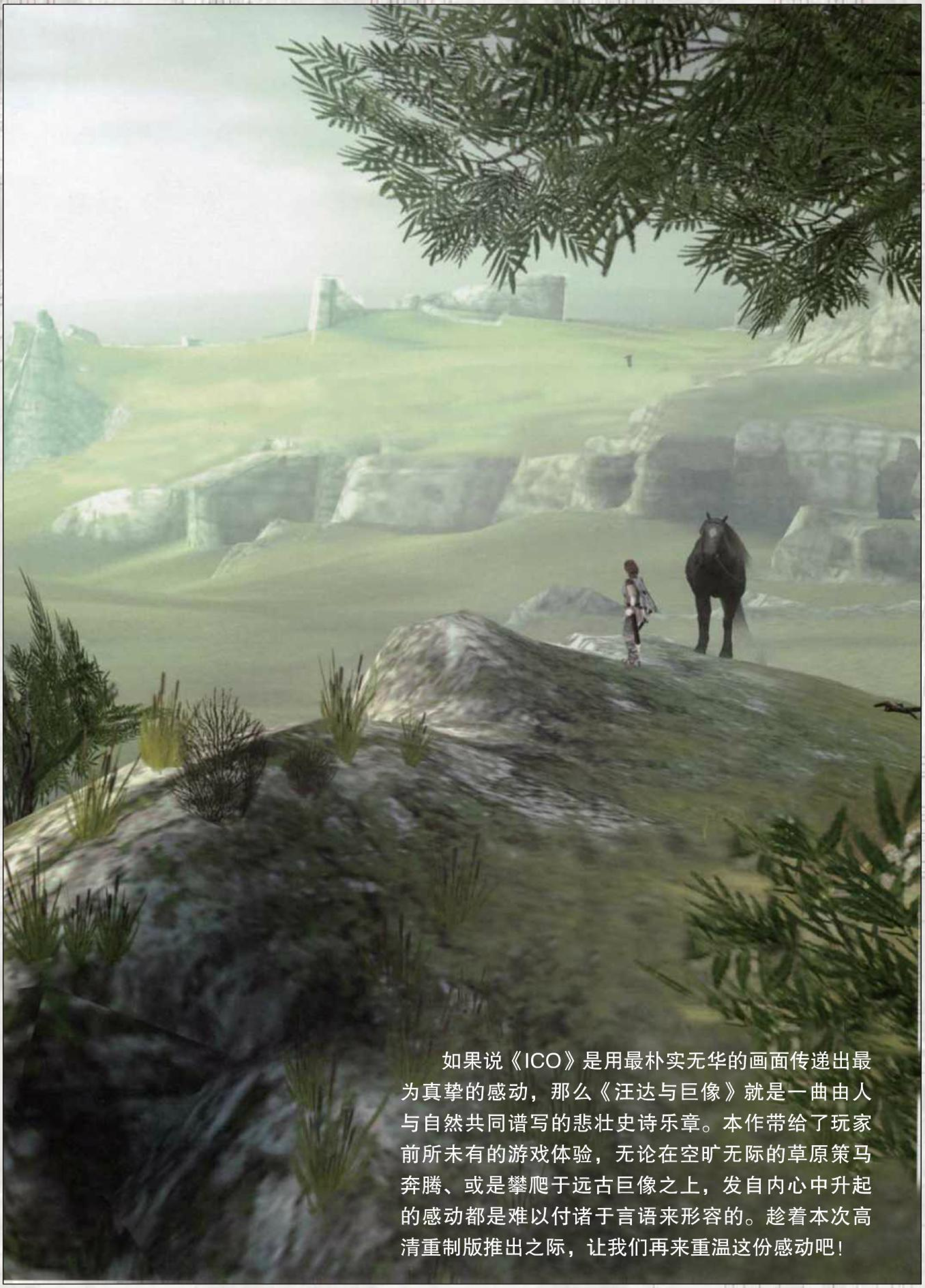
注解 1 的图示②

奖杯

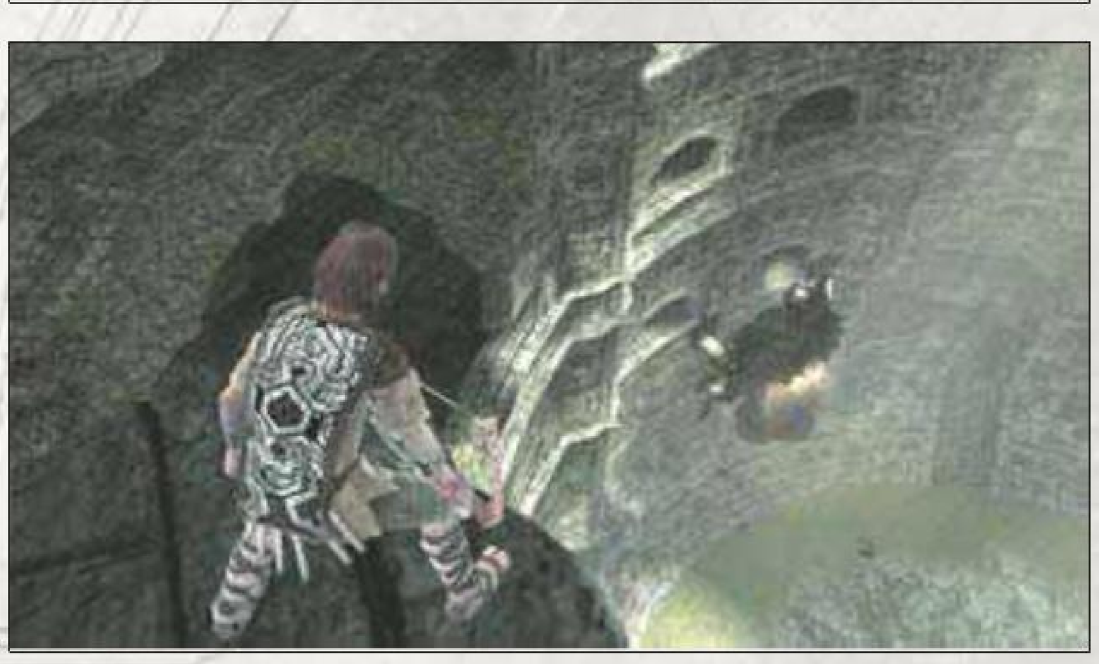
《ICO》HD 重制版共有 9 金、4 银、2 铜、1 白金的奖杯，获得难度并不算高，除了要求 2 小时内通关的奖杯较为困难外，其他的基本可以在 2 周目内搞定。下面就来详细说明一下：

奖杯名	种类	获得条件	注解
せっかちな旅	金杯	4 小时内通关	
スイカ割り	金杯	2 周目时把西瓜抱到 Yorda 身边	详情请看攻略最后部分的说明
光の刀を入手	金杯	入手光之刀	详情请看攻略中（注解 1）的说明
城の案内人	金杯	2 小时内通关	详情请见下文的（注解 2）
女王の　を入手	金杯	入手女王之剑	流程中获得
棘つきこん棒を入手	金杯	入手流星锤	详情请看攻略中（注解 1）的说明
无伤の脱出	金杯	在没有一次 GAME OVER 的前提下打通游戏	
脱出	金杯	打通游戏	流程中获得
长椅子めぐり	金杯	在所有的存档点休息	
别离	银杯	在城堡正门与 Yorda 分开	流程中获得
东の塔からの光	银杯	完成东方斗技场的光线反射	流程中获得
短剑を入手	银杯	入手短剑	流程中获得
西の塔からの光	银杯	完成西方斗技场的光线反射	流程中获得
城主降临	铜杯	在正门与女王相遇	流程中获得
解き放たれたヨルダ	铜杯	解放被囚禁的 Yorda	流程中获得
全トロフィ－入手	白金	入手全部奖杯	

注解 2：2 小时内通关是相当苛刻的要求，玩家想要达成这一目标，首先要对地图和流程非常熟悉，尽量做到少失误甚至是零失误。有些地方可以不带 Yorda 过去，能相应地省下不少时间。其次，大部分战斗都是可以利用 Yorda 开门或是过版等方式逃掉的，大可不必一味应战。另外，推荐在一周目时做这个奖杯，因为 2 周目所有的黑影血量都会翻倍。总之，这个奖杯是需要相当风骚的操作的，多打几遍游戏是必不可少的。



如果说《ICO》是用最朴实无华的画面传递出最为真挚的感动，那么《汪达与巨像》就是一曲由人与自然共同谱写的悲壮史诗乐章。本作带给了玩家前所未有的游戏体验，无论在空旷无际的草原策马奔腾、或是攀爬于远古巨像之上，发自内心中升起的感动都是难以付诸于言语来形容的。趁着本次高清重制版推出之际，让我们再来重温这份感动吧！



INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

汪达与巨像	SCEJ		动作
PS3	ワンダと巨像		日版
	2011年9月22日	1人	3980日元
	对应周边未定		对应玩家年龄：12岁以上

文 八重樱　美编 anubis

ワンダと巨像®

基本要素说明

1 体力：受到攻击、从高处摔落都会消耗，衰弱时（发出滴滴声）汪达的行动会变得迟缓；平时会缓慢恢复；将树上的果子射下来按○吃掉就会提高上限。

2 力量：举剑、拉弓、攀爬、跳跃、潜水时都会消耗；在平地上站立、下蹲、正常行走时会缓慢恢复；举剑、拉弓、跳跃时按住□会蓄力，当光圈到达临界时攻击、跳跃会达到当前最大幅度，弓箭也会射得最远；将尾巴发光的蜥蜴射死吃掉会提高上限。

3 当前所装备的武器。

4 举剑时反射的光，能够指引汪达找到巨像的大致位置，在战斗中也能够指引汪达找到巨像的弱点。

5 存盘点，地图上随处可见小塔一样的建筑，在它们下面有一个发光的石板，在石板按○祈祷就可以存盘了。

基本操作介绍	
△	跳跃（蓄力时可改变方向），上马、下马。
○	在有光的地方举剑，会照射出巨像的方向和巨像弱点的位置。
□	攻击，在马上时也为举剑照射。
×	呼唤爱马“阿格罗”，在马上每按一下速度就提升一级。
R1	攀爬，平地上为下蹲，骑马中按住 R1 会站在马背上。
L1	汪达会察看四周。
R2	拉近视角。
L2	归正视角为汪达的正前方。
R3	转换视角，在地图菜单上为拉近、拉远地图。
L3	移动，在地图菜单上为移动地图。
方向键左右	依次更换武器。
方向键上下	上为剑，下为空手。
R3 +△	前滚翻。
L3（后）+ ×	迅速勒马急停。
START	开启 / 关闭地图。

流程攻略

那片大地……源自点与点之间互相撞击的回响……一切都被置换为无和有，鲜血、嫩草、天空——都被深深地刻在岩石，以及拥有特殊能力、能操纵光来创造雕像的使者的记忆当中……在那个世界，据说没有什么做不到的，甚至是连死去的灵魂都能够夺回……

然而，那片土地是被禁止踏上的，可就在今天，一个青年来到了这里……

汪达为了让自己心爱的女人复活，来到了这个边陲的禁忌之地，求助于这里的神：多尔敏。将她抱到祀堂的石床上，突然发觉背后有一些不安分的动静，把宝剑直指那些跳动的黑影，黑影立刻就化为粉尘，这时祀堂的上空传来一个苍老的声音……

？？？：噢……那是“往昔之剑”吗？站在那边的是人类？

汪达：你是多尔敏吗？听说在大地尽头的这片土地上，有位连死人的灵魂都能够操纵的使者……

多尔敏：的确，我是多尔敏，你不用那么着急……

汪达：我的爱人……因为被诅咒而受到束缚，随之失去了灵魂，我希望用您的力量来帮我换回她的灵魂……

多尔敏：哼哈哈哈……那个女孩的灵魂吗？……“灵魂一旦失去，就再也不能够返回”，这是人类的戒律吧？

汪达：……

多尔敏：不过，如果有那把剑，也并非没有可能……

汪达：真的吗？

多尔敏：如果你能够办到我要求的事情的话……

汪达：你要我做什么？

多尔敏：看见排列在那两边的雕像了吗？把那些雕像全部破坏掉。不过那些雕像并非人类的双手所能破坏的……

汪达：那么我该怎么办？

多尔敏：在这片土地的某处，应该有与那些雕像对应的“巨像”，你如果能够讨伐并且打败那些“巨像”，也就能破坏掉这里的雕像了……

汪达：我明白了。

多尔敏：然而，可能你所付出的代价是惨痛的……

汪达：我早有觉悟。

多尔敏：……好吧，在有光线的场所高举手中的剑，如此，剑的光芒将会集合至某个地点，而“巨像”也应该就在那里，那么，你可以出发了……

第一个巨像 瓦勒斯

寻找

首先举起宝剑，根据光的指引，来到位于地图 5–F 处的南部，爬上右边墙上绿色的草，一路来到半山腰，发现了第一个巨像“牛魔人巨像——瓦勒斯”。

●普通难度：

最初的战斗很简单，先用宝剑反射光，找到它身上的弱点所在（找到后手柄会振动一下，那个地方会持续扩散光圈），再抓住它左脚的毛爬上去，先用剑刺它左脚发青光的地方，它就会痛得跪下，然后赶快爬到它背上，中间没有力气一定要在平台上休息，再继续爬到头部，蓄力对弱点（发光的封印）狠刺，就可以很快解决掉。

●困难难度：

普通难度通关一遍后就可以用困难难度开始新游戏，其中巨像的位置不会变化，总的变化是巨像的移动速度、攻击力都有很大提高，汪达的体力和力量消耗变得更大，另外还有一些巨像会增加新的封印。瓦勒斯的右手臂后就多了一个封印，左脚和头部的封印依旧按照普通难度的打法进行，右手臂后的封印可以从背后的平台跳过去攻击。

时间挑战模式	
普通	2:30
困难	2:50

CG 过后一边向前跑一边按 × 键吹口哨吸引巨像的注意，令其转身。抓住左脚上的腿毛轻刺两下，出现巨像下跪的 CG 时利用盲操作跑到头部附近，抓住腮部胡须往上爬，解决头顶封印。然后滑落到后背平台，跳到右手臂上刺封印。此时手臂摆动会很猛烈，当手臂向后摆动时可以暂时放手，利用下落的重力击破封印。

战后，瓦勒斯体内突然窜出无数条黑线，一齐插进汪达的身体，汪达就此昏迷在地……

汪达醒来后发现自己在祀堂的大厅里，刚才身旁似乎有个黑影在窥视自己？默默地注视着爱人，祈祷着她快点醒过来……这时听到一阵轰响，代表瓦勒斯的雕像崩裂粉碎！上方又传来多尔敏的声音：“下一个对手在海边的洞穴，它行动迟钝，鼓起勇气，打倒它吧……”

第二个巨像 奎特斯

寻找

顺着祀堂左侧向北的石桥来到峡谷对面的 3–F 处，通过山道下到谷底，在一道石门前遭遇了第二个巨像“巨牛——奎特斯”。

●普通难度：

通过光照发现它的弱点在尾部和头部（先靠近哪边就会出现哪个，直至打到封印消失，再去另外一个位置，以后皆是如此），先用弓箭射它的脚心，哪只脚被射中，哪只脚就会跪下。因为初期的力量很小，所以建议先射后脚，那样可以在有限的时间里很快爬到尾部的弱点处，依然是蓄力狠刺弱点，接着再去头部就行了。

●困难难度：

追加左侧腹部的封印。射箭攻击左脚底后从左腿能很快到达左腹部的封印处，消灭这个封印后剩下几个封印按照普通难度打法进行既可。

时间挑战模式	
普通	4:00
困难	4:30

这个挑战没有什么能偷工减料的地方，CG 过后跑向奎特斯的左前脚，准确地射出两箭让其跪倒，从左前脚爬上牛身，依次消灭头→尾→左侧腹的封印就可以了。

战后又被巨像体内窜出的黑气所袭击，醒来后又发现自己在祀堂里。而依然存在那种被窥探的感觉，先顾不得想这些，多尔敏又很得意地说道：“哈哈哈……干得不错孩子，下一个对手在耸入云端的巨大天盖上，那里有个沉睡着的巨人，它愤怒起来甚至会毁灭大地，你要小心……”

第三个巨像 盖尔

寻找

顺着光的指引，在地图 2–E 处某个峡谷的深处，跳马下到湖中，通过湖中的石阶上到最高处的平台，遇到了第三个巨像“大地的真面目——盖尔”。

●普通难度：

它的弱点在头顶和腰部，汪达需要先引它用右手砸场地中圆形的石头平台，这样右手上的护肘就会被震裂，再引它砸向平台以外的土地，手就会陷在土里一段时间，抓紧时间顺着它的右手爬上去，注意手臂晃动时要赶快按住 R1，这样就可以抓住边缘处，不至于摔落下去，免得重新来过，爬到头顶上稍事休息，待力量恢复一阵后，连续狠刺弱点，之后顺势落到它的腰部，继续狠刺就可以解决它了。

●困难难度：

追加左手臂上的封印。和普通难度一样先击破头部和腰部的封印，然后滑落到背部，去攻击左手臂上的封印。如果出现体力不足的情况，可以先返回后背腰间的铠甲上休息一下。

时间挑战模式	
普通	6:00
困难	5:00

这个巨像要完成速杀需要比较特殊的打法。进入战斗后，先向巨像的腹部射箭快速吸引它用巨剑砸向自己，剑插入地面时产生的震荡可以通过跳起或是翻滚来抵消掉。之后爬上巨剑的前端，按 R1 键蹲下，当巨像拔剑并抬升至近水平高度时借助惯性可以跳到巨像的身上，然后依次击破封印。这是惟一能大量减少时间的方法。

意识又模糊了……醒来后听到的依然是多尔敏的指点：“下一个对手在在翠绿广阔的大地……虽然巨大，但是不足为惧。”

第四个巨像 菲德拉

寻找

穿过祀堂东南方的峡谷，来到地图 5–G 处，这里是一片绿地，似乎还有一个古墓，走到绿地深处遇见了第四个巨像“无双的战马——菲德拉”。

●普通难度：

弱点在头顶和脖子后，开战后先引它走向前边有四个洞口的古墓上，并引它靠近一个洞口，接着进洞待动静小一些从反方向的洞口出来，慢慢地绕行至巨像身后，发现它不久就会趴在洞门上，这时它的两个石坠和尾巴是垂在地上的，趁此良机赶快爬到它背上，狠刺那两个弱点就可以了。

●困难难度：

两个肩膀上各多出一个封印。建议从尾巴跳上背部后先攻击两个肩膀上的封印，然后再寻找头顶和脖子上的弱点。

时间挑战模式	
普通	5:30
困难	5:00

打法没有特别之处，CG 过后迅速跑到古墓的洞口，然后向巨像

多射几箭，尽快吸引它的注意力。接下来的打法就如上文所说。也可以直接在巨像靠近的洞口处等待，当它低下头时，由垂下的石坠爬到巨像头上。两者时间相差不大。

多尔敏的指点："下一个巨像在布满浓雾的湖泊，有一个黑影，它挥动着巨大的翅膀，甚至湖水都为之而掀起波澜……"

它的的晃动会比以往更强烈，所以第一下可能的话一定要跳得很高，然后迅速向边上移动就可以了。

●困难难度：

左手背上多出一个封印。当巨像手扶地蹲下来寻找汪达时，先跳上左手背消灭此处的封印，之后就按照普通难度的打法进行就可以了。

时间挑战模式	
普通	3:30
困难	6:30

非常规的打法是吸引巨像攻击自己，当巨像右手砸到地面上后，抓住手背上的毛往上爬至盔甲处。此时，巨像会前后晃动手臂，当手臂挥舞到前方时，汪达可以借力跳到巨像头部。不过这种方法对操作有着相当严格的要求，做不出来也不用刻意勉强自己，按照标准打法同样也能在6分30秒内消灭巨像的。

多尔敏的指点："下一个对手……它沉眠于水底，背部释放出雷电的波纹……"

第五个巨像 艾凡

寻找

来到地图 4–H 的一个深谷内，发现一个遗迹漂在湖上，潜水从正面的桥洞进入，上了岸没走多远就发现了第五个巨像“掠夺之禽——艾凡”蹲在一个高台上。

●普通难度：

汪达需要先游到在湖中的小平台上，用弓箭射击引诱它，它就会俯冲下来攻击汪达，这个时候趁机抓住翅膀边的毛，就会被带到空中，先按住 R1 坚持一段时间，等它飞行平稳以后尽快爬上去恢复力量，弱点在它的尾端和两个翅膀上，先移动到尾端，打至封印消失后再分别移动到两个翅膀上继续攻击就行了，注意翅膀的晃动，没有力量的时候赶快回到背部恢复。

●困难难度：

这个巨像的困难模式除血量增多外没有添加其他封印，打法和普通难度一样。

时间挑战模式	
普通	5:30
困难	5:30

跳上巨像后，等待巨像的飞行平稳，先跳到右翼上消灭封印。受到伤害后巨像痛得在空中翻身，当巨像的后背与水面呈 60 度夹角时（注意一定要是后背而不是腹部）松手，汪达就会直接从右翼落到左翼上，由此可以省下从右翼跑到左翼的时间。消灭两个翅膀上的封印后，在风力作用下远跳至尾部，消灭最后一个封印既可。

多尔敏的指点："下一个对手是潜入地下神殿的巨人，他喜欢破坏，并拥有智慧……"

第六个巨像 巴尔巴

寻找

来到地图 6–D 处，可以找到一个依山而坐的神殿，在深处会来到一堵高墙上，下到墙跟需要一下下按着 R1 缓慢下落，否则直接摔下去会损失很多体力，就不好应对紧接着的“巨兽——巴尔巴”了。

●普通难度：

对付它需要先跑到神殿最里边，也就是有光的方向，在那里照出它的封印在头顶和背部偏左一点。接着跑到最里处的柱子后面躲起来，同时射箭吸引巨像注意，这时巴尔巴就会低下头寻找汪达，就趁着这个机会抓住它垂下的长长的胡须爬上去吧，因为是从正面爬上，

第七个巨像 海德拉斯

寻找

海蛇——海德拉斯在地图 1–D 处一个大湖里，需要跳到湖中与它交战。

●普通难度：

它的弱点在身上三个会放电的触角根部和头顶上，先一直保持游在它的正上方，待其浮出水面后赶紧抓住身上的绿毛，再慢慢移动到弱点处，注意被带入水下的时候一定要抓紧它，否则被甩脱就要再等很长一段时间了，另外在快移动到放电的触角时，应保持一段距离，否则会在入水时被电到，攻击力倒不是很强，可会被电后退，所以一定要耐心等待机会，赶快爬到前面狠刺触角根部，在刺完两个触角后会被强制带入水底，这个时候就不用抓住它了，尽快浮上水面，等待着进行下一轮攻击吧。

●困难难度：

这个巨像的困难模式除血量增多外没有添加其他封印，打法和普通难度一样。

时间挑战模式	
普通	12:00
困难	8:00

这个巨像的时间挑战模式给予玩家的时间还是相当充分的，只要确保自己不会被电到就可以，困难模式下触角根部的封印需要刺两刀才能解决。

多尔敏的指点："下一个对手在森林深处的塔底，它喜欢伏在墙壁上……"

第八个巨像 库洛摩里

寻找

第八个巨像在地图 6–G 的森林深处，经过一个小瀑布，来到一个遗迹，从入口的两根柱子爬上，进入遗迹深处，就可见到第八个巨像“墙之阴影——库洛摩里”在一个古竞技场似的塔底。

●普通难度：

它的弱点在胸部和腹部，背上是散发着毒气的坚硬外壳，不能直接爬上去，而且它会喷吐黄色的毒气，扩散范围很广，杀伤力也很大，要迅速用翻滚避开。首先要引诱它爬到塔内壁的高处，这时有两种办法可以让它摔倒仰卧在塔底：用弓箭射它四肢的两个（射中后腿上的绿光会消失），或者利用塔的窗户射击它腹部长毛的地方。等到它摔落到塔底后赶快下去，爬到两个弱点上刺击就可以了，建议直接从塔的缺口跳下去，损失不了多少体力，一定要抓紧时间，它开始晃动的时候不要再恋战了，赶快跑回塔上准备下一轮攻击，否则被它的尾巴扫到可不是开玩笑的。

●困难难度：

困难难度下巨像的起身速度将变快，因此要特别留意背景音乐的变化，一旦音乐停止就赶快返回塔内，否则会被巨像秒杀。

时间挑战模式	
普通	8:00
困难	7:30

CG 后吹口哨唤起巨像注意，同时汪达一边把武器换成弓箭一边跑向右侧的第 2 扇窗户。举起弓箭瞄向塔内壁，等待巨像爬上来后攻击它两只发光的脚。确保攻击全部有效后操纵汪达从这扇窗户翻滚出去，顺利的话可以比巨像早落地片刻，正好可以抵消掉汪达落地时产生的硬直时间。起身后直接跳到巨像身上攻击其胸部和腹部的封印，普通难度下可以一回合解决战斗，困难模式至少需要二回合。

汪达昏迷的意识中忽然感觉到爱人苏醒过来了！不过怎么是一团模糊的黑影？似乎周围窥探自己的影子越来越多了……汪达轻轻地抚摸着爱人的脸庞，心中默念着她的名字……

可这时又传来多尔敏的指点："下一个对手沉睡在一个连树木都无法存活的地方，它苏醒后会狂暴无比……"

第九个巨像 巴萨朗

寻找

跟着光的指引来到地图 3–D 处，在一片黑暗笼罩的干旱地带的洞窟中，惊醒了第九个巨像"暴风的回音——巴萨朗"的沉睡。

●普通难度：

它的弱点在头顶，攻击方式为从嘴里喷出电光弹和抬起前脚猛跺地面，首先要迅速骑马跑到洞外的喷泉泉眼附近，和它保持成汪达、泉眼、巴萨朗三点一线，然后小心用翻滚躲过电光弹，再慢慢吸引它走到泉眼的正上方，让喷泉冲它的肚子，可能会把它直接冲翻，这个时候就快绕到它的腹部，再爬到身上就行了。如果没有直接冲翻，就是把它冲得抬起两条腿，这时用弓箭射它支撑腿的脚脖子上的空隙，它就会失去翻倒在地，依旧是从腹部爬上，在头顶狠刺就可以了。

●困难难度：

这个巨像的困难模式除血量增多外没有添加其他封印，打法和普通难度一样。

时间挑战模式	
普通	7:30
困难	5:30

CG 过后上马直奔巨像左腿前方，当巨像左腿弯曲时，从马背直跳到左腿膝盖处，当巨像抬起左腿时借力可跳到巨像头部。这段操作同样要求非常精准，无法实现的话按照普通打法来进行也是可以的。注意巨像倒地时产生的震动都可以用翻滚来抵消，同样省下一些宝贵的时间。

多尔敏的指点："下一个巨像一片沙地中，它的力量足以撼动这片大地……"

第十个巨像 挽歌

寻找

第十个巨像"沙之虎——挽歌"在一片沙地中，进入图 4–B 中央部位的一个沙洞中就可以找到它了。

●普通难度：

它的两个弱点都在背上，一个靠近尾部，一个靠近头部。首先骑马在它前面绕着圈跑（不要跑太远），然后回头用弓箭射它的眼睛，不用担心，回头射箭的时候马会自动保持速度，射中眼睛后它会撞在墙上晕翻过去，这个时候就是爬到它尾巴上攻击的大好机会，只需要两轮就可以打败它。

●困难难度：

困难难度下，爬到巨像背上的时候它会更剧烈晃动身体干扰汪达，除此之外并无其他新增封印。

时间挑战模式	
普通	6:00
困难	5:00

这个巨像要完成速杀，掌握力度是十分重要的，如果头三刀就打掉巨像一半 HP 它就会直接钻地。因此第一刀可以先轻刺一下，后三刀再蓄满力。之后就去往靠近头部的封印将其消灭。

多尔敏的指点："下一个对手，它守望着湖泊对面的火之祭坛……"

第十一个巨像 锡勒希亚

寻找

下一个巨像在地图 1–F 处的深谷底，一直顺着祀堂与大地尽头连接的那座桥走就能到达谷口，然后沿着边上的 Z 字形斜坡下到谷底，在一个高台上，遇到了第十一个巨像"火之守护者——锡勒希亚"。

●普通难度：

首先要尽快用翻滚移动到离汪达最近的有火盆的台子边，并爬上台子，引它撞过来把火盆里的木棒撞到地上，再趁机下去把木棒拣在手中），爬回台子上在火盆那里点燃木棒，接着再举起火棒就可以吓退它了，直到把它逼到外面的悬崖下，后背上硬壳就会摔裂，弱点就露出来了，这个时候再跳到它背上，就可以进攻了，如果它一直晃动并拖着汪达跑，一定要抓紧，一会儿它会跑回有火盆的高台处，再跳上高台引它撞过来它就会暂时晕倒在地上，再跳上去刺就很保险了。

●困难难度：

无任何新增要素。

时间挑战模式	
普通	5:30
困难	5:30

这个巨像的速杀重点一是在于尽快把它赶下悬崖，二是当巨像坠入悬崖后汪达要从悬崖边最突起的地方往下跳，才能正好落到巨像的背上，只用三刀便可将其解决。

多尔敏的指点：“下一个对手，它沉睡在水上的乐园，雷电是它的利器……”

第十二个巨像 培拉吉亚

寻找

从祀堂出来一直向北走，来到地图 2-G 的一个水库里，在深处遇到了第十二个巨像“大海怪——培拉吉亚”。

●普通难度：

它全身上下只有腹部一块毛可以抓，这也是弱点的所在，所以首先要从尾部或三个亭子爬到它的头上，其中从三个亭子上爬比较危险，需要先躲过它的电光弹攻击，再跳到头上。在上面会发现它头上有左中右三个方向的石头，用剑敲击哪一排，它就会向哪一个方向移动，只要操纵他再移动到三个亭子处，顺势跳到亭子顶上，先躲在石头后面躲电光弹，过不了多久它就会把两只前腿搭在亭子上，再跳下到那块毛上就可以对它造成伤害了，需要攻击两轮。

●困难难度：

巨像的弱点与普通难度没有变化，按照普通难度的打法消灭巨像既可，大约需要三轮才能解决战斗。

时间挑战模式	
普通	9:30
困难	10:00

CG 过后向巨像射几支箭吸引其注意，当巨像把头垂到最低点看汪达时向前起跳能跳到它的脸上，之后爬到巨像头顶敲击石头就能尽快让巨像抵达亭子旁了。这个巨像如果受到两刀满力攻击的话就会下水并毁掉亭子，因此下刀时要注意控制好力度才能给予巨像最有效的伤害。

这个时候，似乎又有其他人将要来到这个禁忌之地，他们似乎在追赶着什么，领头骑白马的人望着远处小声说道：“已经不远了……”

多尔敏的指点：“下一个对手，它漂浮于沙漠上空，另外记住，你不是一个人……”

第十三个巨像 法郎克斯

寻找

来到地图 6-E 处的一个圆形祭坛的废墟中间，第十三个巨像“空中飞船——法郎克斯”出现了。

●普通难度：

它的弱点在背脊上的三片鳍下，所以要爬上它的背，这就必须先骑马射中它身下的三个发白光的囊，射中后它前面的翅膀会拖到地上，骑马追赶着并顺势攀到上面，待它将翅膀伸平就迅速爬到背脊上，走进张开的鳍下再进行攻击就行了，最多需要三次，法郎克斯就化成了粉末。

●困难难度：

巨像的弱点与普通难度没有变化，按照普通难度的打法消灭巨像既可。

时间挑战模式	
普通	12:00
困难	13:00

开场时射破气囊的几箭非常重要，准确的箭法是节省时间的关键。刺封印的顺序应是先头后尾，这样在向后方跑动时可以跳起借助风力的作用尽快到达下一个封印处。

多尔敏的指点：“下一个对手，守护着被封闭的水上都市……”

第十四个巨像 西诺比亚

寻找

在地图 2-C 处，穿过山洞后来到一个貌似是古代都市的废墟，在深处遇到了这里的守护者“破坏之光——西诺比亚”。

●普通难度：

它的冲击力很强，被撞一下会损失大半体力，而且会被撞至昏迷，不过对付它非常简单，首先从左边横倒的圆柱爬上，再连续的跳上高台，用弓箭射它，引其连续撞倒圆柱，直至回到来时的平台上，再引诱它撞一下，就会把背上的坚硬外壳撞坏，这样就露出了弱点，这时再跳上去，如果被拖着跑不妨先跳下来，爬到就近倒掉的圆柱上，蹲下再引它撞过来，它就会暂时晕倒，接着跳到它背上就行了。

●困难难度：

巨像的弱点与普通难度没有变化，按照普通难度的打法消灭巨像既可。

时间挑战模式	
普通	9:00
困难	9:00

当巨像撞击最后一个石柱后，利用石柱倒塌的过场动画时间可以通过盲操作将汪达尽可能地带往房间内的攀爬点。当巨像露出背部封印时，跳到它背上它会猛烈晃动身体，令汪达难以下刀。这里有个小技巧可以使用，即每刺一刀之后迅速切换成空手状态，再换回宝剑，这样蓄力的速度就能快一些，有利于玩家尽快击倒它。

多尔敏的指点：“下一个对手，是个跌落谷底的巨人……”

第十五个巨像 阿格斯

寻找

来到地图 1-G 处，这里貌似是个古代皇家园林，在最深处的悬崖边遇到了第十五个巨像“警惕的守卫——阿格斯”。

●普通难度：

它的弱点在头顶、右臂肘关节、右手心，首先引它踩踏两边靠近楼梯的地板，这样靠近两壁的那一端会翘起，借此爬到二楼，继续引它攻击，就会将二楼的石块堆成两层，然后爬到三楼、四楼，最后在中间的石桥上跳到它的头部，刺到头部的封印消失后就顺势从右臂下到肘部，刺一下肘关节它就会痛得扔掉手里的刀，然后再落到地下，引它用拳头砸向地面，趁着拳头还在地面时抓住手心的毛再刺最后的弱点就可以了。

●困难难度：

追加了左胸上的封印这一弱点。击破头顶封印后可以从肩膀滑下来攻击左胸。

时间挑战模式	
普通	10:00
困难	11:30

开战后站在巨像面前吸引其抬起右脚踏地，此时它的左脚会单膝跪在地上，利用右脚即将落地的瞬间跳起能直接跳到左脚膝盖上方，然后借力向上攀爬到腰带。巨像起身后向前行进，汪达的身体也会跟着上下晃动，趁着身体向上晃动的时机跳起，顺利的话能直接到达巨像的肩膀，之后就直奔头顶封印吧。困难难度下的时间挑战还要消灭胸口的封印，此时巨像会剧烈摇动身体，让汪达难以下刀。如果体力消耗过大切不可勉强攻击，返回到颈部稍事休息后再战为佳。

多尔敏的指点：“终于到了最后一个对手，仪式也快完结，你的愿望快实现了……偏偏，都到这这等地步，还有人企图阻挠，时间剩下不多了，动作要快！”

第十六个巨像 马勒斯

寻找

出了祀堂一路向南，来到地图 8–F 的一扇大石门处，站在门前的大圆盘上用剑反射光到门上的圆孔，门就会开了，接下来要骑着马跳过一个断壁，可在最后关头，石桥即将崩坏，爱马阿格罗将主人甩向对岸，自己却掉进了谷底……接下来的跳跃攀爬都没有难度，一直向上就来到风雨交加的最顶部，迎接我们的是最后一个巨像“至高无上——马勒斯”。

●普通难度：

它的光弹是会不停放的，要连续运用翻滚躲避，先向右边移动即可发现一条地道，可以从这里前进到几块石板做挡格的地方，再用翻滚移动到最右边的石板后，穿过这边的地道来到外壁，再攀爬石阶，反跳到对岸，继续走下一个地道，如此便来到了它的身下，然后又是一连串的攀爬，就可以到达它的后背，可以看见一个封印，刺中后会它痛得用左手来捂，这时就顺势跳到左手上，爬到左上臂去刺那里的封印，刺中后它的右手会来捂，再跳到右手上，刺右手的手背，右手就会平着停在空中，这时再用弓箭射它的肩膀，它吃痛后右手就会去捂肩膀，然后跳上去就可以刺头顶的关键弱点了。

●困难难度：

巨像的弱点与普通难度没有变化，按照普通难度的打法消灭巨像既可。

时间挑战模式	
普通	9:30
困难	13:00

从开场到爬到巨像脚下大约需要 2 分钟左右的时间。之后向上攀爬至巨像狭窄的腰部平台上，射箭攻击巨像的左肩膀，吃痛之后的巨像会把手臂垂下，此时迅速跳到巨像的手上轻刺一刀，令巨像将手臂放平，这样汪达就可以跑到上臂去刺封印了。之后的打法就按照上文所述来进行就可以了。

此战结束后……

汪达的族人终于来到了祀堂，族长艾蒙一脸凝重地望着这里所发生的事态：用来封印恶魔的雕像几乎被全毁，最后一个雕像也在眼前变成了碎块……

这一切令艾蒙大为震惊：“……怎会如此……嗯？那个是……”他看到不远的石床上躺着的少女更是惊讶得说不出话来。

此时筋疲力尽的汪达也被黑影送回了祀堂，宝剑掉落在一边，他似乎没有注意到族人的到来，只是望着自己心爱的人……

艾蒙：“果然是你，居然做出这等事情……你知道自己都做了什么吗？不仅偷走了宝剑，踏上了这个被诅咒的大地，甚至发动了禁术，你本是我们最优秀的战士，竟然堕落到这个地步……”

汪达终于爬了起来，可还是紧紧的看着她……

艾蒙：“你知道吗？你只是单纯地被利用而已！快，处决他！他已经被恶魔所凭依了！”

卫兵的弓箭狠狠的射在了汪达的腿上，令他摔倒在地。

艾蒙：“与其如受人忌讳，遭人抛弃地活在人世，不如早点死去……”

……

剑，刺在了心口，“可恶，还没有看到她醒来……意识……就要消失了……”

这时汪达的身体发生了异变，黑色逐渐笼罩了全身，并不断变大……

传来的却是多尔敏的声音：“将吾之力量封印在十六个雕像中的愚蠢人类啊……吾名为多尔敏……”

艾蒙：“苏醒了吗？”

多尔敏：“吾将借此战士的身体复活……”

艾蒙：“赶快封印这里，也许还有希望！”

这个时候操纵已经借助汪达身体复活的多尔敏来进行一小段游戏，只要向祀堂水池方向移动就可以了。

艾蒙将宝剑抛入池水中，奇异的光芒迅速扩散到大厅，多尔敏终于又被封印进去了……

之后的故事

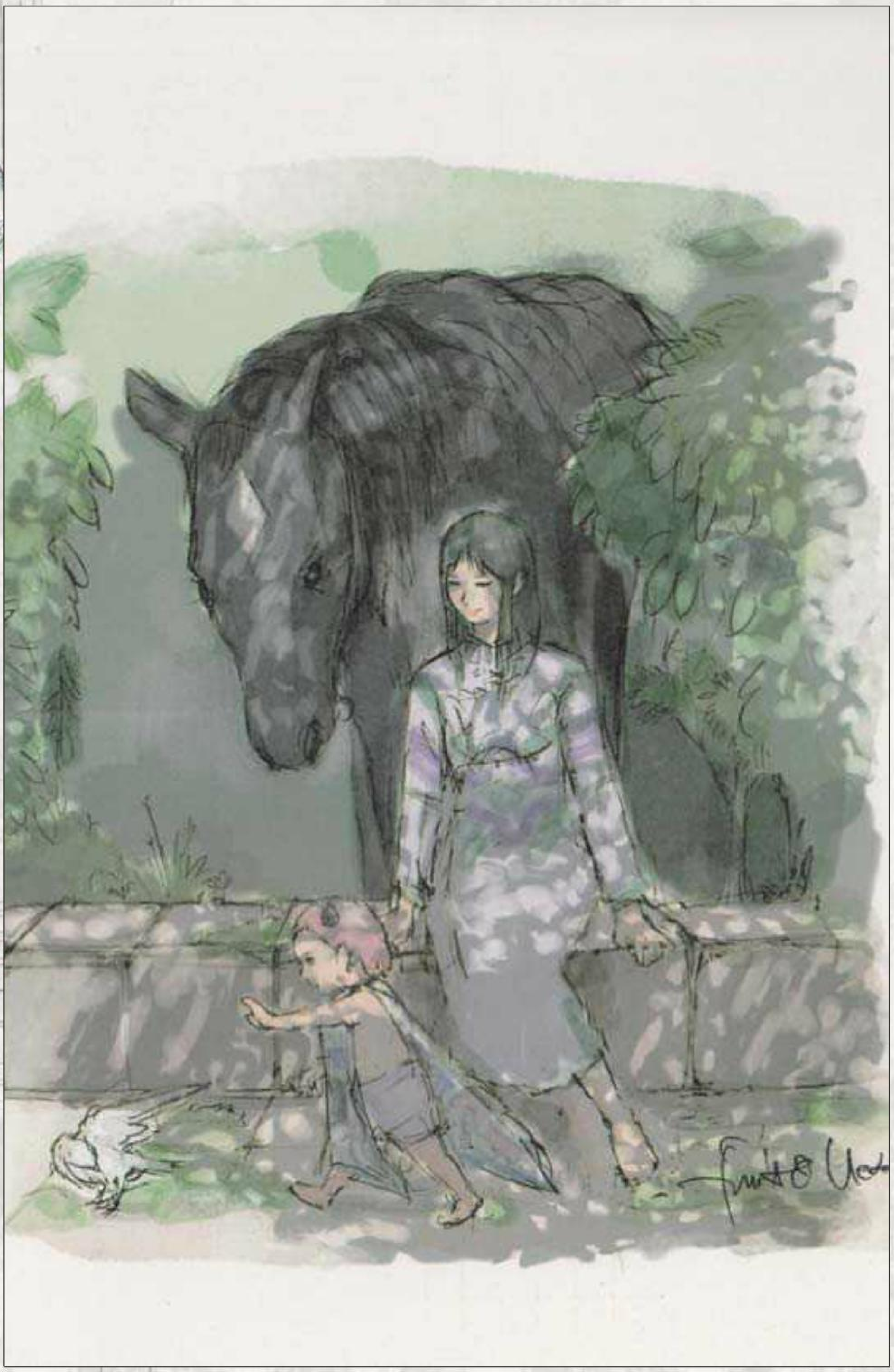
少女慢慢地睁开了双眼，望着这个奇怪的地方，似乎发生了很多的事情，马儿回来了，爱人呢？在那个水池里，也许会有答案吧……

时间挑战模式

通关后存档，并读此档开始新游戏进入二周目就可以在祀堂的雕像前按○进入时间挑战模式。而困难下的时间模式需要先通一遍困难难度，再进入困难的二周目就可以了。在此模式下，每在限定时间内挑战成功两个巨像，就可以获得一件道具。道具如下：

普通难度下时间模式所获道具		
打倒巨像数量	入手道具	作用
2	哨箭	让巨像分神
4	原力战袍	用剑给巨像更多伤害
6	力量面具	让巨像得到极大创伤
8	蜥蜴魔石	侦查白尾蜥蜴
10	果树地图	在地图上显示果树的位置
12	魔力面具	给巨像带来极大创伤
14	隐身斗篷	隐身
16	闪电箭	击中巨像时爆炸

困难难度下时间模式所获道具		
打倒巨像数量	入手道具	作用
2	雷霆鱼叉	狂揍巨像的新武器
4	太阳宝剑	在阴影里也可以发射光线
6	果树地图	在地图上显示果树的位置
8	教士斗篷	增加防御力，减少受到的伤害
10	蜥蜴搜索魔石	侦查白尾蜥蜴
12	教士面具	增加防御力，和教士斗篷的效果可以叠加。想象塞尔达传说里的红戒指吧
14	绝望套装	手工打造的降落伞可以让你软着陆，与狡狐大冒险的滑翔能力类似
16	ICO 里的女王宝剑	ICO 里面的一个隐藏彩蛋。附加效果是可以像核弹那样很容易的轰倒巨像，就是不用担心放射尘。



隐藏要素

复古模式：在杀掉的巨像尸体上按○，就可以进入，在此模式下，整个画面就像是电影银幕的效果一样。

棕色阿格罗：打败所有 16 个巨像并且完成普通难度时间模式，在游戏标题画面按住方块就可以在游戏中发现阿格罗变成了棕色。

白色阿格罗：打败所有 16 个巨像并且完成 HARD 难度时间模式，在游戏标题画面按住方块就可以在游戏中发现阿格罗变成了白色。

神秘花园：当力量槽增大到一定程度时，汪达就可以从祀堂的背面爬上去，顶上其实就是游戏结尾女主人公到达的那个花园。在这里可以发现一些果树，那是禁忌之果，吃了后汪达的体力和力量槽就会减少。

奖杯一览

《汪达与巨像》HD 重制版的奖杯难度相当高，不但有众多收集要素的奖杯会耗费掉大量时间，而且“完璧な收集家”这个金杯恐怕也会令许多玩家都败倒在本作面前，相比之下《ICO》都能称之为“奖杯神作”了。如果确实想拿到这个白金，就要做好打长久战的准备了。

奖杯名	种类	获得条件	注解
收获祭	金杯	入手全部果树上的果实	请参考地图（注意神殿顶部的果实也是算在内的）
完璧な收集家	金杯	收集到困难难度时间挑战的全部道具	
禁断领域の解放	金杯	抵达祠堂顶部	
绝灭の光とかげ	金杯	杀光全部尾巴发光的蜥蜴	请参考地图
超人ワンダ	金杯	HP 达到最大值	
铁腕ワンダ	金杯	腕力达到最大值	
いつか报われる时代へ	银杯	打通困难难度	
アグロサ－カス	银杯	在马背上完成马术表演	注 1
万全な收集家	银杯	收集到普通难度时间挑战的全部道具	
力つづくまで	银杯	被泉之光吸收时坚持 1 分钟	游戏最后被光吸收时坚持 1 分钟
苏りしものと封印されしもの	银杯	打通普通难度	
祈りの塔めぐり	银杯	在全部的存档点处保存	请参考地图
水中游泳	铜杯	抓住鱼游 30 秒	注 2
空中游泳	铜杯	抓住空中小鸟飞行 30 秒	注 3
谷步く大男	铜杯	打倒第 1 只巨像	
动き钝き者	铜杯	打倒第 2 只巨像	
眠るる巨人の怒り	铜杯	打倒第 3 只巨像	
步み导く并ぶ墓	铜杯	打倒第 4 只巨像	
宙を舞う者	铜杯	打倒第 5 只巨像	
地下神殿に潜む大男	铜杯	打倒第 6 只巨像	
いかづち放つ波纹	铜杯	打倒第 7 只巨像	
壁つたう影	铜杯	打倒第 8 只巨像	
洞窟に眠る静かなる者	铜杯	打倒第 9 只巨像	
姿见せぬ轨迹	铜杯	打倒第 10 只巨像	
放たれた番人	铜杯	打倒第 11 只巨像	
いかづちを持つ静かなる者	铜杯	打倒第 12 只巨像	
空を漂う巨大な轨迹	铜杯	打倒第 13 只巨像	
铠を缠った番人	铜杯	打倒第 14 只巨像	
谷に落ちた大男	铜杯	打倒第 15 只巨像	
最后の番人	铜杯	打倒第 16 只巨像	
全トロフィ－入手	白金	入手全部奖杯	

注 1：这个奖杯是要玩家完成一些在马上的特殊动作，包括：安抚马（站在马旁边按○）、趴在马背上（R1）、站立在马背上（↑ +R1）、侧挂在马身上（←or →+R1+ △）、突然疾跑（↓ +×）、急转弯（跑动中按↓ +× 两次）、从高处跳下（找一个高台冲过去就可以）。

注 2：在去往第 8 只巨像途中经过的地底湖中有鱼，游到鱼旁边后按 R1 就可以抓住它游泳了。另外在西方平原靠近西北部的地方同样也有一个大池子（去往第 10 只巨像所在地时会遇到），这里有鱼和乌龟。

注 3：在地图 B4–B5 连接处，存档点附近有突起的崖壁，站在上面等待鹰俯冲下来时，按△ +R1 就能抓住它飞行一段时间。

●地图上的红色圆圈代表果树所在的位置，位于一旁的“×？”是指这棵树上的果实数量，也包括在大果树周围低矮树木上的果实。

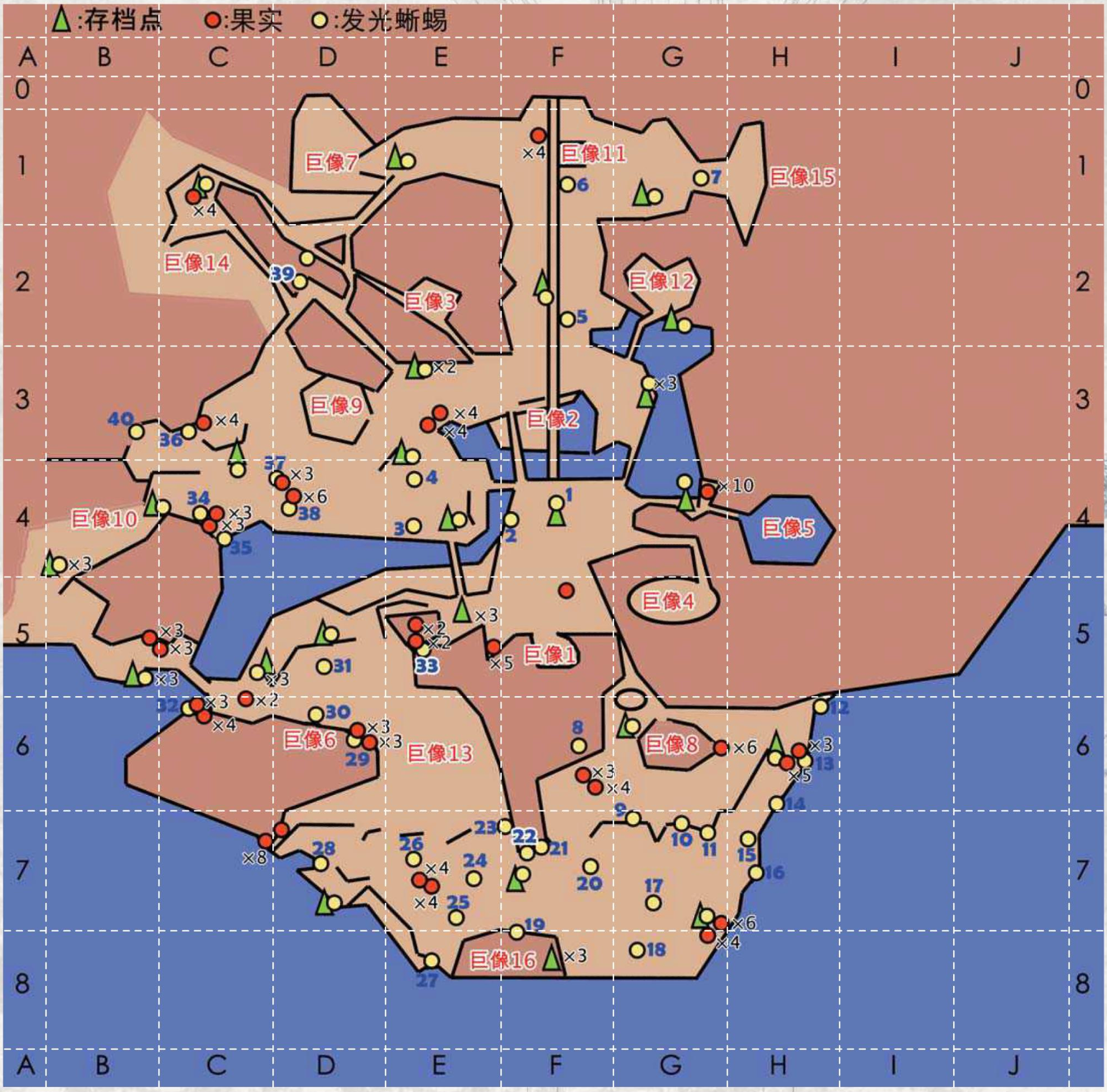
●深蓝色的数字表示的是存档点以外的蜥蜴所在位置，下表会有明确说明。

●未标数字的蜥蜴都是在存档点附近出没的，位于一旁的“×？”表示这附近的蜥蜴是可以通过 S/L 大法刷新出来的，一定要全部杀掉才可以。

No	场所	说明
1	F4	与祠堂 2 楼的石像并列的道路顶棚
2	F4	悬崖边巨石的内侧
3	E4	悬崖边的草原
4	E4	草原的巨石

No	场所	说明
5	F2	桥侧面的巨石
6	F1	桥侧面的岩石
7	G1	遗迹入口处的墙壁
8	F6	悬崖的山腰处
9	G7	悬崖边椭圆形的 2 段岩石
10	G7	悬崖下的崖壁边
11	G7	悬崖上的岩石
12	H6	海岸的悬崖边
13	H6	上方果树附近的海岸悬崖边
14	H6	海岬前端悬崖边
15	H6	竖长的两个岩石处
16	H6	沿着海岸走到海岬的最前端
17	G7	门形状的岩石
18	G8	洞窟前的悬崖边
19	F7	悬崖的壁面
20	F7	山丘上的巨石
21	F7	从岩石中间上到前方悬崖上
22	F7	道路尽头的悬崖

No	场所	说明
23	F7	悬崖上突起的岩石
24	E7	竖长的巨石
25	E7	从裂成两半的岩石中间过去
26	E7	断壁下
27	E8	岩石山顶的草地
28	D7	海岸边的岩石壁
29	D6	果树侧面的 2 段岩石
30	D6	遗迹前的巨石
31	D5	山丘下的两个岩石
32	C6	海边的悬崖
33	E5	悬崖边的果树
34	C4	悬崖边
35	C4	海岸边
36	E3	悬崖下的两个岩石
37	D4	果树附近的巨石
38	D4	果树附近悬崖上的巨石
39	D2	悬崖的尽头
40	B3	悬崖下



“《帝国》系列”向来以成就／奖杯神作著称，本作则是个例外，不过相对的，游戏的娱乐性强了很多。特别有趣的是游戏中的对话收集，充分体现了制作者的恶搞精神。独具特色的箱庭内政令人眼前一亮，但相对的其他方面的策略要素就下降了不少，可谓有得有失。不过作为《战国无双 3 Z》的有力补充，本作必然是各位玩家不能错过的内容。

文 纱迦　美编 心の永恒

战国无双3 帝国		Koei Tecmo	动作
PS3	战国无双3 Empires		日版
	2011年8月25日	1～2人	5800日元
	无对应周边		

操作上手

战斗操作

左摇杆	角色移动
右摇杆	调整视角
方向键↑	指挥全军进攻
方向键↓	指挥全军防御
方向键←或→	委任全军行动
□	通常攻击
△	蓄力攻击
×	跳跃/上下马/影技
○	蓄无双槽/发动无双
L1	防御/受身
R1	特殊技
L2	切换地图表现方式

R2	紧急回避
SELECT	呼叫坐骑
START	打开暂停菜单

注：本游戏默认的右摇杆视角转动方向是反的，玩不惯的人进入游戏后记得在各种设定→环境设定里改为通常。

特殊行动简介

因为本作的战斗方式和《战国无双 3 Z》基本一致，因此这里只对战斗部分的操作进行一个简单的补充，以方便大家尽快回忆起来。

特殊技：按下 R1 键即可发动，特殊技型的角色还有配合□、△的两种变化。

影技：攻击命中敌人时（无论被防御否）按下 × 即可发动，具有破防效果。每发动一次影技，就要消耗 1 个练技槽。练技槽最大时，根据角色不同会追加特殊效果。

影技回避：受到敌人攻击时按 × 发动的技巧，可以安全回避接下来的追击。同样会消耗练技槽。

无双奥义：无双槽满时按○即可发动，发动后全身无敌，除自己以外的全部敌人动作变慢，连击数不会中断。发动中可以长按○键进行固有追击，亦可松开○键做其他动作。每发动 1 次无双奥义，需要消耗 1 条无双槽。无双槽初始为 1 条，12 级和 24 级时会各追加一条。

无双秘奥义：血红发动的无双奥义会自动变成无双秘奥义，不但攻击力、范围、发动时间都会强化，而且会附加红莲属性，收招时更会追加独有动作。

无双最终奥义：与 NPC 或 2P 玩家靠近时，如果双方无双槽均满，就会出现一条电链，这时发动无双奥义的话会变为无双最终奥义。无双最终奥义发动时的冲击波具备闪光属性，令连击数和范围变大，此外攻击具有吸收体力的夜叉属性效果。

无双奥义・皆传：练技槽全满时发动的无双奥义，会在结束动作后进行强力追击，此攻击防御不能、具对倒地判定、可附加属性。无双奥义・皆传是最强的无双奥义，但会耗光全部练技槽。

战斗操作

内政部分最基本的操作就是用方向键选择，用○确认，用 × 取消。但游戏中有很多快捷操作，如果不能快速掌握的话，会浪费很多时间。下面就介绍一下。

1. 选择命令的界面下，按 × 可以让光标迅速回到“进行”上。在此界面中，按 L2/R2 可以放缩城下町界面，右摇杆可以调整视角，按下 R3 键可以进入观赏模式。

2. 观赏模式下，左摇杆控制视角上下左右平移，右摇杆控制视角旋转，L2/R2 进行放缩，△为默认视角，R3 为解除观赏模式。

3. 选择“开发”命令后，按△为进入移动模式，按□为进入拆除模式。移动模式中按□可进入拆除模式，拆除模式中按△可进入移动模式。

4. 移动模式下，左摇杆和方向键为移动光标，按 L2/R2 可以放缩城下町界面，右摇杆可以调整视角。按下 R3 键为恢复默认视角，再按一次 R3 键为恢复之前的视角。

5. 移动模式下，将光标指向想要移动的设施，按○键确认，然后将光标移动到你想将该设施移去的位置，再按一下○键，即可完成移动。如果在选好设施后，将光标指向其他建筑按○键，那么两个设施的位置会自动调换。但此法仅适用于大小相同的设施。

6. 移动模式下，按△键可以进行范围移动，之后用左摇杆决定范围，选好之后再按一下△，即可选定范围。之后该范围内的全部设施均可一次性移走。范围移动亦可用来将两处设施调换位置，但同样要求大小相同。

7. 拆除模式中按○键即可拆除不要的设施。除掘建小屋外的其他设施在拆除时会要求玩家确认，因此拆错的几率很低。

©コーエーテクモゲームス All rights reserved.

模式解说

不算等同于 OPTION 的“各种设定”的话，本作共有 4 个模式。游戏主要的两个模式是战史演武和争霸演武，这两个模式一共有 15 个剧本可供选择。开始新剧本的时候系统会问是否要看教学，熟练的人直接选“否”即可。

有未通关记录时，还会追加“再开”这一项。本作的读盘速度真可谓是历代最快，即使再开也用不了多少时间。因此强烈推荐大家安装游戏。

战史演武

战史演武可以视为全国争霸模式的教学篇，一共有 10 个剧本，每个剧本都有三到四个章节。推荐新手先来打这个模式。

之所以说战史演武是教学篇，是因为在此模式中你需要完成 CPU 提出的任务，才能让剧情往下发展。任务的种类不外乎将某一数值提升到指定程度，以及胜出剧情战斗这两种。每个任务都有一定的时限，如果在规定的时限内完成不了任务，那么就算 GAME OVER。剧情战斗不能取胜，也会导致 GAME OVER。另外战史演武中，玩家不能随便发生战斗，打下来的地盘有时根据剧情会退回去，也不能随便抓俘虏。

战史演武虽然有诸多限制，但整体难度并不高。毕竟战史演武的地图只是日本地图的一小部分，而且他势力的攻击欲望也不高，因此速战速决会比较省事。而且战史演武中是无法取得第一、第二秘藏武器的，因此不必耗费太多精力在上面。

争霸演武

这个模式就是以往系列常见的全国争霸模式，以统一天下为目标，攻略时间限制为 1700 年。这个剧本没有强制任务，可以触发会话事件，可以取得第一、第二秘藏武器，战斗和登用由玩家自由掌控，可以说是游戏最主要的模式。这个模式里地图涵盖了全日本 30 国势力。

争霸演武模式共有 5 个剧本。另外通过 DLC，游戏还追加了两个剧本。

桶狭间合战（1560 年 1 月）：今川义元上洛，战国风云儿织田信长即将登上舞台。最初即可选择。

本能寺之变（1582 年 1 月）：织田信长委任柴田胜家、羽柴秀吉、明智光秀四处征战，但一场致命的变革即将袭来。完成桶狭间合战剧本后出现。

小牧长久手合战（1584 年 1 月）：为了向天下宣称自己才是信长的继承者，羽柴秀吉向德川家康发出挑战。打过任意两个剧本后出现。

关原合战（1600 年 1 月）：决定日本命运的一战在关原打响，东军和西军谁能成为最后的胜利者？完成桶狭间合战剧本后出现。

无双集结（1560 年 1 月）：在这个剧本里所有的无双武将一开始就会全部登场，而全日本的地图被简化成了 16 国，所以通关难度最低。但相对的，因为统一进程过快，有不少事件都来不及触发。打过任意两个剧本后出现。

武将编集

这个模式分为新武将编辑和改变无双武将配色两个部分。

前者即为创建新武将，最多可以创建 20 人，在争霸演武开始之前可以选择是否让新武将登场。不过本作的新武将系统还不如前作，更不如《真·三国无双 5 帝国》。本作可选用的武将造型只有男六女三共计 9 种，而且不能增加。新武将可以使用无双武将的武器，但需要你用积攒的石高数来换。

后者就是改变无双武将的颜色，除了武器和服饰的配色外，就连人物的肤色也可以更改，一共分为 7 个部分。不过你同样需要用石高数开启各武将对应的配色编辑功能后才能作出更改。

本作的武将编集模式相当不给力，配件是主要因素，而且后续 DLC 也没跟上，可以说是一个凑数的模式。

宝物库

这个模式相当于画廊模式，里面具体分为 8 项。

知行获得：相当于是用石高购物，可以购买的东西包括：40 名无双武将的配色编辑功能（每人 50 万）、新武将专用的 40 名无双武将的动作模组（每人 50 万）、40 名无双武将的鉴赏模式（每人 50 万）、战国事典（100 万）、设施鉴赏（50 万）、影片鉴赏（50 万）、会话鉴赏（50 万）。

武将鉴赏：可以自由鉴赏无双武将的动作和造型。

战国事典：Koei 准备的日本战国历史讲座。

施设鉴赏：在游戏中建造过的设施会收录在这里，具体分为基本、特别、武将固有、褒美、城这 5 种。

ムービー鉴赏：在此可以欣赏打出来的影片。

会话イベント鉴赏：本作的一大重头，虽然仅关系到一个奖杯，但对话不且数量多，而且大部分都很有意思。这些会话分为战史演武和争霸演武两个部分，其中争霸演武部分又分为无双武将和其他武将两大类。

ゲーム特典：这部分特典是与手机、社交游戏联动的，国内玩家基本可以无视。联动后会开启部分角色的武器，以及一些新的设施，不过这些设施的效果一般。

Game Previews：KT 社最新游戏的预告片。

内政篇

本作的最大特色箱庭系统出自《信长的野望》，但要简单得多，掌握之后就没有难度可言。不过话虽如此，还是有很多技巧值得一提的。

指令解说

在内政画面中，玩家会看到 8 条指令，具体如下：

内政：建设城下町。

合战：发动战争。

人材：搜索、登用武将，以及在地区之间调配人手。

交涉：结盟或断交。

商店：主要是修改、强化武器和防具上的技能。

情报：观看天下大势。

进行：结束本季度

设定：有设定喜爱武将、存档、回到标题画面这 3 个功能。

在内政画面的设定选项里，选择“お气に入り”就可以设定自己的喜爱武将。选定之后，内政画面时的随机语音将固定为该武将。如果不设定的话，系统会随机指派武将发言。

基本要领

在开始新游戏前，玩家要从5种（有两种隐藏）城下町中选择一种，作为自己的大本营。不同的城下町，构造也不太一样，但由于设施可以方便地移动，因此选择哪一种都没有太大关系。

任意模式的任意剧本通关一次后，会出现空中都市；通关两次后，出现天空城。另外在PSN上可以花钱购买新的城下町。

本作是按季度为一回合的，即一年有4次机会下达指令。每回合可以下达的命令回数有限，初始为5次，建设特定设施或领土扩展后可以增加上限。但不是所有的指令都消耗命令回数，合战、拆除设施、移动设施、调配人手均不消耗命令回数，这就让策略方面的难度大幅下降了。

每个势力只有一个城下町，不管你占领了多大的地盘，都只有一个。但随着你地盘的扩大，城下町的规模也会扩大，初始为1级，最大为5级。升到最大时，可以选择主城的造型，造型不具备任何意义，但在施设鉴赏中算不同的类型。

势力数据

每个势力都有7项基本数据，这关系到势力的强大程度，下面就具体介绍一下。需要注意的是，除金钱外，其他几项数据都会随着设施数量的增加以及领地的扩充而发生变化，简单地说就是设施越多、领地越大，数据下降得就越快。这就要求玩家建造更多的对应设施将数据拉上去。

收入

即每个季度收入的金钱数量。不用说，自然是非常有用的，特别是本作取消了粮食的概念之后。开发需要消耗一定的金钱，这是金钱的主要用途。另外武将每个季度都有俸禄的设定，钱不够的话会降忠诚度。不过这两项事实上都花不了多少钱，真正花钱的是在商店中改造武器和防具。

幸福度

幸福度在平时影响掘建小屋的出现几率，掘建小屋相当于叛乱分子的老巢，会占用建筑面积，拆除需要不少金钱，一旦出现就要火速拆除。而在战场上，幸福度的高低将会影响打死敌人后出现回复道具的种类和几率。如果幸福度太低的话，则不会出现回复道具！（战场上固定位置的回复道具依然存在。）因此在挑战高难度时，幸福度是非常重要的数值。

人口

这次的人口与征兵数量没有关系，纯粹是影响设施数量上限。玩家在设立新的设施时，除了要有足够的建筑面积之外，还不能超过当前的设施数量上限。而这个设施数量上限，就与人口有关。一般来说一开始这个上限值为70，最大为300，可见提升空间相当大。因此人口相关的设施是玩家要重点建设的。

兵力上限

本作每名武将的带兵上限与身分有关，大名最高，无双武将次之，大众脸武将最少。但总的兵力上限是需要通过建设相关设施来提升的。由于合战时双方的兵力差会直接影响敌人的强度，因此兵力上限也是高难度下极其重要的一项数值，可以说到后期主要就是要提升它。

兵力回复度

兵力回复度是指一场战斗结束后，兵力受损的武将的回复速度。刚加入的武将一般来说都不带兵，补充兵源的速度同样受这个数值影响。对于需要在一段时间内连续作战的人来说，这个数值的意义不言而喻。

治安

治安的作用听起来很大，它会对收入、幸福度、人口进行补正，治安值越高，补正也就越高。但是这个补正值不是太明显，而且治安的上限高达500，如果投入过多的资金去加治安不是太合算。

另外当玩家在战斗中胜出后，可以获得一定的收入作为奖励，而影响这个收入的数值也是治安，治安值会以倍率的方式乘到基本收入之上，这个加成就相当明显了。

治安回复度

打完一场战斗后治安值会下降，恢复的速度便取决于治安回复度。

开发心得

提前7项基本数据的主要方法，就是进行开发，也就是在城下町里建造各种设施。不过如果只是往空的格子里填东西，那么游戏的策略未免也太低了，因此游戏中加入了升级、进化和连锁的设定。需要说明的是，并不是所有的设施都可以升级、进化和连锁。

升级

将3个同种设施紧挨着呈横向（或竖向）并排安放，被夹在占中间的设施经过两个季度后即可从1级提升至2级。

而将5个同种设施呈十字形并排安放时，正中间的设施经过6个季度后即可从1级提升至3级。

以上是升级的两条基本原理，下面补充一些基本心得。

1. 从1级到2级需要两个季度，从2级到3级需要4个季度。如果在某个设施升级之前将该设施移走，则之前累积的季度数是可以保留的。

2. 所谓同种设施，是指名字相同的设施，等级则没有要求。

3. 重复包夹不会提高升级的速度。

4. 武将固有设施能乐堂能让升级所需时间减少一半。

虽然说1级升2级需要3个同种设施，2级升3级需要5个同种设施，但通过合理的摆放位置，可以大幅提高效率。关于这点，还是用图说明比较直观。

	A	B	C	D
	E	F	G	H

▲如上图摆放，两个季度后，中间的BCFG就会升为2级。如果同时建设的设施数大于11，那么排成一列比较有效率，因为多出的5个可以先发展3级设施。

	B	A	D	C
	F	E	H	G

▲将1级设施和2级设施的位置调换，再过两个季度就有8个2级设施了。

	B	C		
D	A	H	E	
	F	G		

▲将8个2级设施如图摆放，这样A和H在4个季度后就会变为3级，之后再换其他设施升级。

	B	I	C	
D	A	H	K	E
	F	J	G	

▲如果再加I、J、K这3个1级设施，那么可以让A、H、K、I、J这5个设施升级。

进化

将4个3级的同种设施以2×2的正方形方式排在一起，那么下个季度时就会进化为大型设施，这就是进化。大型设施只算一个设施，但占地面积依然是2×2。大型设施没有升级的设定，而且同一种大型设施最多只能设置4个。

连锁

将3级的特定设施放在另一种特定设施旁边,在下个季度时就会变化为上位设施,这就是连锁。能够连锁的设施只有市、佃、长屋这3种。

全设施资料一览

基本系

市系

名称	开发费用	拆除费用	效果	大小	备注
市Lv1	300	100	收入+50	1×1	
市Lv2	–	300	收入+100	1×1	
市Lv3	–	500	收入+150	1×1	
两替商	–	2000	收入+1000	2×2	4个市Lv3呈2×2排列后进化而成
座Lv1	–	100	收入+250	1×1	把市Lv3放到佃Lv3的四周后连锁而成
座Lv2	–	300	收入+300	1×1	
座Lv3	–	500	收入+350	1×1	
回船问屋	–	2000	收入+2800	2×2	4个座Lv3呈2×2排列后进化而成

佃系

名称	开发费用	拆除费用	效果	大小	备注
畑Lv1	300	100	幸福度+2	1×1	
畑Lv2	–	300	幸福度+3	1×1	
畑Lv3	–	500	幸福度+4	1×1	
蜜柑畑	–	2000	幸福度+24	2×2	4个佃Lv3呈2×2排列后进化而成
水田Lv1	–	100	幸福度+6	1×1	把佃Lv3放到寺Lv3的四周后连锁而成
水田Lv2	–	300	幸福度+7	1×1	
水田Lv3	–	500	幸福度+8	1×1	
大水田	–	2000	幸福度+64	2×2	4个水田Lv3呈2×2排列后进化而成

长屋系

名称	开发费用	拆除费用	效果	大小	备注
长屋Lv1	300	100	人口+350	1×1	
长屋Lv2	–	300	人口+500	1×1	
长屋Lv3	–	500	人口+650	1×1	
大长屋	–	2000	人口+3400	2×2	4个长屋Lv3呈2×2排列后进化而成
屋敷Lv1	–	100	人口+850	1×1	把长屋Lv3放到座Lv3的四周后连锁而成
屋敷Lv2	–	300	人口+1000	1×1	
屋敷Lv3	–	500	人口+1150	1×1	
大屋敷	–	2000	人口+9200	2×2	4个屋敷Lv3呈2×2排列后进化而成

道场系

名称	开发费用	拆除费用	效果	大小	备注
道场Lv1	300	100	兵力上限+30	1×1	
道场Lv2	–	300	兵力上限+60	1×1	
道场Lv3	–	500	兵力上限+90	1×1	
练兵所	–	2000	兵力上限+720	2×2	4个道场Lv3呈2×2排列后进化而成

兵舍系

名称	开发费用	拆除费用	效果	大小	备注
兵舍Lv1	200	100	兵力回复度+30	1×1	
兵舍Lv2	–	300	兵力回复度+60	1×1	
兵舍Lv3	–	500	兵力回复度+90	1×1	
大兵舍	–	2000	兵力回复度+720	2×2	4个兵舍Lv3呈2×2排列后进化而成

寺系

名称	开发费用	拆除费用	效果	大小	备注
寺Lv1	200	100	治安上限+4	1×1	
寺Lv2	–	300	治安上限+6	1×1	
寺Lv3	–	500	治安上限+8	1×1	
五重塔	–	2000	治安上限+64	2×2	4个寺Lv3呈2×2排列后进化而成

番所系

名称	开发费用	拆除费用	效果	大小	备注
番所Lv1	200	100	治安回复度+4	1×1	
番所Lv2	–	300	治安回复度+6	1×1	
番所Lv3	–	500	治安回复度+8	1×1	
町火消	–	2000	治安回复度+64	2×2	4个番所Lv3呈2×2排列后进化而成

特别系

名称	开发费用	拆除费用	效果	大小	备注
奉行所	–	–	追加“人材”指令	2×2	二周目后可直接选择
聚乐第	–	–	追加“交涉”	2×2	二周目后可直接选择
御用商	–	–	追加“商人”指令	2×2	二周目后可直接选择
锻冶屋	–	–	商店出售的技能增加	2×2	进商店时发生特定事件后方可使用

武将固有系

名称	开发费用	拆除费用	效果	大小	提案人选
公使馆	6000	3000	同时结成同盟的势力数量+1	2×2	お市・森兰丸・德川家康・直江兼续
学问所	10000	5000	战斗时获得勋功+20%	2×2	明智光秀・黑田官兵卫・毛利元就・绫御前
八幡宫	6000	3000	治安回复度+20%	2×2	上杉谦信・本多忠胜・柴田胜家・福岛正则
井户	10000	5000	幸福度+20%	2×2	くのいち・杂贺孙市・浓姬・ねね
温泉	8000	4000	兵力回复度+20%	2×2	前田庆次・武田信玄・丰臣秀吉・甲斐姬
砦	10000	5000	兵力上限+20%	2×2	真田幸村・稻姬・立花誾千代・前田利家
工匠馆	6000	3000	全设施的开发费用-30%	2×2	服部半藏・石田三成・加藤清正・北条氏康
银山	7000	3500	收入+2000	2×2	浅井长政・岛左近・风魔小太郎・立花宗茂
南蛮寺	8000	4000	每季度命令回数+3	2×2	织田信长・伊达政宗・岛津义弘・ガラシャ
能乐堂	10000	5000	设施升级速度加倍	2×2	阿国・今川义元・长宗我部元亲・竹中半兵卫
能乐堂	10000	5000	设施升级速度加倍	2×2	阿国・今川义元・长宗我部元亲・竹中半兵卫

褒美系

名称	开发费用	拆除费用	效果	大小	出现条件
乐市乐座	15000	7500	收入+20%	2×2	战史演武（织田信长）通关
黄金茶室	8000	4000	忠诚度增加速度+4	2×2	战史演武（丰臣秀吉）通关
东照宫	12000	6000	敌枪兵造成的伤害–75%	2×2	战史演武（德川家康）通关
饼屋	12000	6000	收入+4000	2×2	战史演武（伊达政宗）通关
代官所	15000	7500	人口+20%	2×2	战史演武（北条氏康）通关
毗沙门堂	15000	7500	玩家控制角色的攻击力+30%	2×2	战史演武（上杉谦信）通关
牧场	8000	4000	敌骑兵造成的伤害–75%	2×2	战史演武（武田信玄）通关
百万一心	8000	4000	敌弓兵造成的伤害–75%	2×2	战史演武（毛利元就）通关
音乐堂	12000	6000	治安上限+20%	2×2	战史演武（长宗我部元亲）通关
工房	8000	4000	敌铁炮兵造成的伤害–75%	2×2	战史演武（岛津义弘）通关
金山	20000	10000	收入+7000	2×2	争霸演武任意一个剧本通关
大圣堂	25000	12500	每季度的命令回数+6	2×2	争霸演武任意两个剧本通关
黄金大佛	30000	15000	幸福度最低200	2×2	争霸演武任意三个剧本通关

DLC系

名称	开发费用	拆除费用	效果	大小	出现条件
忍の里	–	–	战斗时移动速度+75%	2×2	限定版特典
书院	–	–	收入+10%	2×2	攻略本特典
ファミ通旗	–	–	幸福+50	1×1	ファミ通1189号赠品
石兵八阵	–	–	兵力上限+10%	2×2	三国志DLC
木牛流马	–	–	幸福+10%	2×2	三国志DLC
富士山	–	–	治安上限+10%	2×2	和の风景DLC
千年樱	–	–	人口+5000	2×2	和の风景DLC
招き猫	–	–	收入+10%	2×2	和の文化DLC
出云大社	–	–	兵力回复+10%	2×2	和の文化DLC

联动系

这部分是与社交游戏《一百万人的战国无双》联动后出现的设施。

名称	开发费用	拆除费用	效果	大小	出现条件
电波塔	4000	2000	战斗时获得勋功+5%	2×2	联动1日
大电波塔	4000	2000	收入+700	2×2	联动3日
超电波塔	4000	2000	命令回数+1	2×2	联动5日
ロケット	4000	2000	兵士回复量+200	2×2	联动10日
大ロケット	4000	2000	兵力上限+300	2×2	联动15日
卫星	4000	2000	武将忠诚度+1	2×2	联动20日
超卫星	4000	2000	同时结成同盟的势力数量+1	2×2	联动30日

旗帜系

当设置了有各角色图案的旗帜后，对应武将进入战斗后的初始等级 +10。而将有关系的两名武将的旗帜放在一起时，效果会更加显著，这里就列出这些有特殊关系的角色。

织田信长	浓姬
明智光秀	ガラシャ
丰臣秀吉	ねね
本多忠生	稻姬
浅井长政	お市
立花宗茂	立花誾千代

军备·外交篇

作为一款历史策略游戏来说，军备、外交是与内政同样重要的环节，不过由于本作从本质上来说并不算是策略游戏，因此这两个方面被大幅削弱。

军备

传统策略游戏中，军备方面最重要的几点，莫过于训练、征兵和调动。在本作中，没有训练这个概念，也没有征兵这个说法，兵力是自动回复的，回复速度有专门的数据表示，因此剩下的就只有调动了。

本作的调动非常方便。首先，调动是不会消耗命令回数的，另外调动不会消耗任何东西，不会浪费任何时间，随调随到，极其便利。

要想进行调动，只要选择“人材”指令里的“移动”就可以了。注意这个时候也是有快捷操作的，□为在当前两国(日本的国是指地区)之间移动，△为把该武将先移往武家屋敷。熟练之后能节省大量时间。

一国内最多只能容纳 8 名武将，多余的武将会放到武家屋敷里。武家屋敷相当于后备兵，里面可以放无限名武将。但武家屋敷里的武将不会回复兵力，而俸禄还得如数照给。

人才

打天下当然得有足够的人才。本作登场的武将数量有 600 多名，但武将数据被简化到兵力、忠诚度、攻击力和防御力这 4 项。当然如果你要亲手操控的话，还要考虑动作模组这一特性。

寻找人才是通过“人材”这一指令，分为搜索和登用两种。搜索是寻找未发现的武将，每次仅限一人，且结果随机。登用则是从已发现的武将中任意挑选一人录用，可以自由选择对象。一名武将被搜索出来之后，就算不当场登用，以后也可以用登用指令直接将其招入麾下。

此外在战斗也有几率抓到敌方武将，如果将敌势力彻底击破，那么该势力的全部武将都被捕获。对于这些战俘，可以选择登用、解放和斩首。选择登用的话就能无条件录用该角色，只是忠诚度不高。高难度下，忠诚度低的武将有可能被邻国登用。

外交

本作的外交也被大幅简化了，只有同盟和毁约两种。同盟为期两年，缔结之后双方在两年内不会交战。如果想提前结束盟约，可以选择“破弃”这一指令，不过代价是治安和全体武将的忠诚度下降。

本作的同盟几乎是必成功的，活用这一指令可以赢来发展的宝贵时间。但有一种情况下是无法结盟的，那就是对方势力周围只有你的地盘之时，这个时候无论你怎么有诚意，电脑都不会答应。因此玩家是无法无限刷钱的。

合战

选择“合战”指令，即可发动对他国的战争。需要注意的是，在你欲攻打的目标旁必须有兵力才选择“合战”指令，否则是无法发动战争的。

攻打敌势力时，凡是其周围的我方势力均可参加战斗，你可以从出战名额中任选 8 人出场，其中主将就是你要手动控制的角色。在季度交替的时候，敌势力也有可能来主动进攻，这时就会进入防卫战。不过本作的防卫战也需要玩家手动控制，因此比较浪费时间。如果选择不应战，那么受到攻击的领地会沦陷。

总取战

当敌势力所占领地的数量大于 1 个时，如果能将其大名所在国与其他领地隔开来，那么只要攻下大名所在的领地，即可接管该大名旗下的所有地盘和所有武将，这就是总取战。

总取战可以节省不少时间，但难度会比平时的战斗高得多。如果想快速通关，那么活用这一规则将会非常有利。

商店

商店是本作的重要环节，在这里玩家可以自由搭配武器和防具上的技能，并可以强化。

技能购入：替换武器和防具上的技能。

技能强化：强化武器和防具上已有的技能等级。

福引：随机抽取一种有利效果，在下次战斗中有效。

武器选择：选择要变更技能的武将的武器。

武器和防具的技能和《战国无双 3 Z》大同小异，这里就不一一重复了。注意武器和防具都有强化次数的限制，用光之后就不能再强化了。不过替换技能是不会消耗强化次数的。

商店里要钱非常凶，有时候一季度的收入还不够强化一次的。不过有时候商店也会搞促销，遇到这个时候就不妨大方一点。另外需要注意的是，进商店是会消耗命令回数的。

商店的老板是系列全勤的さや(沙耶)小姐。当玩家访问商店的次数达到一定值、领土大小扩张到一定程度时，沙耶先会让你帮忙建锻冶屋，之后会让你在战场上找 3 样东西。之后在战场上会追加击破效果，完成之后就能拿到沙耶要的东西，这样锻冶屋就会升级，达到 4 级时即为最大。这 3 样东西从先到后依次为：玉钢、真砂、五轮秘传书。

锻冶屋升级后，可以购入的技能会变多，在战场中拿到好的武器和防具的几率变大，并有一定几率追加获得新的武器和防具。当锻冶屋升到 4 级后，在争霸演武中会追加获得武器的任务。之后只要在战斗中完成对应的击破效果，就可以获得优质武器。普通难度时可以籍此获得第一秘藏武器，困难或地狱难度可以籍此获得第二秘藏武器。

战斗篇

本作的动作要素沿袭了《战国无双 3 Z》，但战场构成略有不同。下面就重点介绍一下这些不同之处。

胜败条件

战斗的胜利条件是制压敌本阵，而制压敌本阵需要击破敌总大将。但敌总大将一开始并不会出现，有两种办法可以令其出现。一是将敌方的兵力削减为零，二是将敌本阵的耐久度打为零。之后战胜敌总大将就算过关了。

而我方的失败条件有两种，一种是我方兵力为零时玩家阵亡，二是我方本阵失陷。由于我方本阵多由足轻头驻守，因此极不靠谱。

兵力

本作的战斗取消了士气设定，改为兵力。兵力和《高达无双 3》的战力槽有点类似，武将的再出击、据点的易手均会导致兵力槽的减少。但也有增加兵力的兵粮库存在。

当玩家操作角色的体力在战斗中被打为零时，如果兵力还有剩余，那么就会以损失兵力的代价而原地复活，效果有点像是再临发动时。而本作再临的效果变成兵力为 0 时也能复活一次。

内政效果

内政效果对于战斗也有明显影响，而且不低。这就要求玩家平时多搞建设，这样才能利于不败之地。

名称	效果	说明
味方胜势	敌强度-3	敌我兵力差+200%以上
味方优势	敌强度-2	敌我兵力差+100%以上
味方优利	敌强度-1	敌我兵力差+50%以上
兵力互角	敌强度±0	敌我兵力差±50%未满
味方不利	敌强度+1	敌我兵力差-50%以下
味方劣势	敌强度+2	敌我兵力差-100%以下
味方败势	敌强度+3	敌我兵力差-200%以下
幸福：低	敌人不会掉落握饭团	幸福79以下
幸福：中	敌人会掉落握饭团	幸福80以上
幸福：高	敌人会掉落中握饭团	幸福150以上
幸福：极	敌人不会掉落大握饭团	幸福200以上
学问所	玩家在战斗中获得的勋功+20%	特殊施设学问所
东照宫	敌枪衾兵造成的伤害-75%	特殊施设东照宫
毗沙门堂	玩家的攻击力+30%	特殊施设毗沙门堂
牧场	敌骑兵造成的伤害-75%	特殊施设牧场
百万一心	敌弓兵造成的伤害-75%	特殊施设百万一心
工房	敌铁炮兵造成的伤害-75%	特殊施设工房
特赏	勋功、练技槽的增加量+100%	福引效果
一等	勋功、练技槽的增加量+50%	福引效果
二等	勋功、攻击力+40%	福引效果
三等	勋功、移动速度+30%	福引效果
四等	玩家在战斗中获得的勋功+20%	福引效果
电波塔	玩家在战斗中获得的勋功+5%	联动施设电波塔
忍の里	玩家在战斗中的移动速度+75%	DLC施设忍の里
无双武将旗	对应武将在战斗中的初始等级+10或20	DLC施设旗帜系

武将等级

本作多周目游戏时，可以继承武器和防具，但角色等级不能继承。每场战斗开始时，武将的等级都会变为最初的 1 级。但相对的，本作升级的速度相当快，找个人多的地方一个大范围技下去，升三四级都不稀奇。

本作的据点都有等级设定。玩家的等级和据点等级相差 10 级以上时，敌人的体力槽会闪光。这个时候获得的勋功值也会增加。

等级提升之后，能力会全面上升，因此在挑战强敌的时候，一定记得多升几级再去。

击破效果

只要用击破效果上提到的方法击败目标武将，就可以完成击破效果，获得对应的奖励。击破效果的奖励分为获得武器、获得防具、获得金钱、获得石高这 4 种，满足难度要求和锻冶屋等级后，在争霸演武中还会出现秘藏武器。

击破效果的要求大致可以分 5 种，分别为：

1. 在指定连击数的情况下击破目标敌将（见敌将前存档，S/L 大法保证）

2. 开战后一定时间内击破目标敌将（骑马直取）

3. 击破数达到一定值后击破目标敌将（这个最麻烦，因为如果杀敌过慢，目标敌将有可能被我军 NPC 击破）

4. 我方据点数达到一定数量后击破目标敌将（同样要快，不然我军 NPC 有可能抢功）

5. 玩家武将等级达到一定程度后击破目标敌将（可以直冲敌本阵，保证升级最快）

据点种类

说到“《帝国》系列”，自然少不了据点系统。不过本作中据点作用已经下降了不少，至少不会像过去那样必须循序渐进地将据点逐个打下来才有可能过关。尽管如此，高难度下肯定还是按步就班地逐一拔除据点会比较好。

种类	制压效果
本阵	关系胜败条件
兵粮库	兵力会不断回复，敌方兵力大幅下降
大筒据点	自动攻击敌方据点
鹫据点	可以快速来回于战场上
狼烟台	兵力少量回复，并可召唤野武士助战
村	据点等级提高
祈祷所	无双槽自动回复，并令敌军的进攻暂缓
太鼓据点	对杂兵的攻击力上升

心得传授

1. 首先要说明的是，多周目游戏是可以继承数据的，能继承的内容包括：已经打出来的设施种类（锻冶屋除外）、所有的武器、所有的防具。很多强力设施都需要多周目游戏才会出现，因此本作肯定是越玩越简单的，一开始玩家不必尝试高难度，等强力设施入手后再来挑战高难度会轻松得多。

隐藏设施中，最推荐的是以下几个：工匠馆、银山、南蛮寺、能乐堂、乐市乐座、饼屋、金山、大圣堂、黄金大佛。根据这些设施的出现条件，玩家可以自行选择相关的势力进行游戏。

2. 在挑战天国难度的时候，玩家根本不用发展什么兵力上限，每场战斗只要直冲敌本阵，然后将本阵兵力打为 0 之后即可让总大将出现，之后灭掉总大将就能过关。天国难度下即使是满星难度，对于有一点系列基础的人来说也不会构成任何威胁。用这个办法可以加快通关的速度。

3. 在每一周目游戏时，玩家都要注意发展锁冶屋等级。这样在通关之前，你要尽量多用一些时间来强化武器和防具。因为金钱是不能继承到下一周目的，所以这些钱不用白不用，拿来改武器和防具是最好不过的。这样下一周目开始的时候就可以派上用场了。另外在争霸演武模式中，多耗些时间也可以用来等会话事件。

4. 在以上这些隐藏设施均已出现的情况下，建议各位按照银山→饼屋→工匠馆→乐市乐座→金山→能乐堂→大圣堂→黄金大佛的顺序来设置。这么设置的好处在于，能够在初期就拥有比较稳定的收入。建设银山所需的 7000 两能建设 23 个 1 级市，但 23 个 1 级市只能带来 650 两的收入，而且在初期需要 5 个月才能全部设置好，而银山一旦设置之后就能拥有 2000 两的固定收入，明显要好得多。因此建议玩家初期只建设奉行所这种不要钱的设施，其他花钱的设施都不要管，安心攒钱。如果玩家还未获得以上全部设施，按照以上顺序同样是不错的选择。

5. 从银山到饼屋的时间比较漫长，这个时候建议玩家发动战争。因为游戏初期电脑的兵力不会强到哪里去，如果在之前的几周目中已经为一些强力武将打造过武器和防具，加上随时存档作为保证，一开始的战争即使调地狱难度也一定能获胜。在战斗中需要注意的是，你一定要获得金钱相关的击破效果，如果成功的话可以换来大量资金，在初期极为有用。

6. 当金山建设成功之后，基本上前期的准备工作就已经完成了，接下来就可以专心发展了。个人建议是各种设施都按 8 个一组来发展，这样比较有效率。注意一定要预留给长屋的位置，万一人口不足导致不能发展，那就只好拆房子了。

7. 兵力上限初期不必重点强调，因为高难度下黩兵渎武的电脑肯定比你快。当靠特殊设施把收入堆上去之后，建议是立刻投入资金建设毗沙门堂、学问所这种见效快的设施，并大力发展幸福度，之后就可以向外扩张了。虽然兵力不足电脑，但初期电脑不会难到哪里去，稳扎稳打的话获胜是不难的。当城池等级提升后，有了更多地盘发展，就可以重点投资兵力上限了，这样之后和电脑交战时就能以兵力优势降低其强度。

8. 本作电脑极少毁约，因此和周边势力结好盟之后，就可以安心发展，存档都不用。如果受到敌势力的攻击，你又不想手动应战，有个比较简单的方法就是当月你主动打过去，开战后选择撤退，这样就能免遭其进攻了。不过这个办法还是比较麻烦。

9. 有时故意对电脑示弱也不失为一条妙计。因为你放电脑攻过来之后，如果能将其大名与其他领地的联系切断，那么只要攻下大名所在地就能接管其所有领地了。

10. 各武将取得武器的任务是随机出现的，4 回合后失败。你可以在任务出现前的一个季度存档，然后以 S/L 的方法来凹你喜欢的武将。不过由于武将数量众多，要想凹一个特定武将的任务还是挺麻烦的。

奖杯篇

本作的白金耗时约在 50 个小时左右，原因在于你需要通关 15 遍，而内政方面的耗时比过去多了不少。另外本作看似难度奖杯只有一个“信长の望む地狱へ”，但事实上两种秘藏武器都需要高难度完成，特别是松风鞍，对玩家的运气也有一定的要求。不过白金不要求任何 DLC 或联动内容，这点比较厚道。

奖杯总数	46	铜杯	36	银杯	5	金杯	4	白金	1	奖杯难度	B

そなたこそ真の战国无双なり! 白金

取得条件: 获得其他所有的奖杯

初めての合战胜利 铜杯

取得条件: 取得第一场战斗胜利

新たに历史を刻むもの 铜杯

取得条件: 第一次作成新武将

これぞ名工が锻えし业物 铜杯

取得条件: 首次取得任意武将的第一秘藏武器

これぞ名工が锻えし具足 铜杯

取得条件: 首次取得贵重防具

信长の望む地狱へ 铜杯

取得条件: 在地狱难度下取得第一场战斗胜利

妖刀に魅せられし者 银杯

取得条件: 首次取得任意武将的第二秘藏武器

奖杯说明: 如前所述，只有在争霸演武模式中，锻冶屋发展到4级后，才会出现秘藏武器相关的任务，之后在任意战斗中完成对应的击破效果即可。普通难度为第一秘藏武器，困难和地狱难度为第二秘藏武器。

国士无双の洒落者 铜杯

取得条件: 和さや的亲密度达到最大

庆次が爱した名马
铜杯

取得条件: 获得松风鞍

奖杯说明: 最考验玩家RP的奖杯。马鞍是在战场上的玉手箱里随机取得的,普通的马鞍出现几率就很低了,松风就更考验RP了。可以确定的是,天国难度下也能刷到松风,锻冶屋等级也不必最高,一切都是RP。但个人还是推荐尽量在困难难度且锻冶屋最高级的情况下刷,并带上真眼最高级的技能。刷的时候可以用S/L大法,推荐是将数个敌将引至敌总大将附近(其中至少要有一名具备防具击破效果的武将),并将各敌将打至濒死,然后存档。之后要做的事情就是反复读档,如果过关不出就直接读档重来。如果出马鞍的话也建议保存,因为马鞍不会重复获得,剩得越少,出现松风的几率就越高。注意不可打死敌将后吃下防具再存档,因为这样一来的话防具的内容是确定的。

战国时代の生き字引
铜杯

取得条件: 影片达成率100%

奖杯说明: 战史演武毛利元就的剧情需要登用阿国才能补齐。

利休の说いた一期一会
金杯

取得条件: 争霸演武的无双武将会话事件达成率100%

奖杯说明: 玩家务必要在环境设定里关掉已发生的会话事件,之后打争霸演武模式的桶狭间之战或无双集结(因为这两个模式的武将最全)。不要杀掉任何武将,登用所有的无双武将,有名的大众脸武将也要尽量收齐。之后就是慢慢等待了,同样可以用结盟的方法来耗时间。不过由于会话事件数量众多,而玩家又不太可能每次游戏都顺利地收到全部无双武将,所以多半需要2~3周目才有可能达成。奖杯只要求无双武将的会话事件,难度下降不少。

秀吉を凌驾する资产家
铜杯

取得条件: 当前资金超过200万

奖杯说明: 注意奖杯要求是当前所持金,因此花掉的不算。建议是打争霸演武,当自国有一定规模后,与剩下的势力结盟,之后耐心地等着收钱即可。注意如果只剩下一个势力,那么是无法与之结盟的。

天下无双のもののふ
铜杯

取得条件: 首次在战斗中达成千人斩

奥义を皆传されし者
铜杯

取得条件: 在一场战斗中以无双奥义·皆传累计完成百人斩

初めての据点制霸
铜杯

取得条件: 占领第一个据点

初めての城下町建设
铜杯

取得条件: 首次建设城下町

战国有数の城下町
铜杯

取得条件: 城下町的设施数量达到100个

古今无双の城下町
银杯

取得条件: 城下町的设施数量达到300个

奖杯说明: 300个设施也就是上限,这要求玩家的城池至少有4级时才能达成。同样是建议在争霸演武模式下,与剩下的势力结盟,之后把除增加人口外的设施全部拆掉,然后全部建长屋,这样只需要一点时间就能达成这一目标。

清正を超える建筑名人
金杯

取得条件: 施设鉴赏的达成率100%

奖杯说明: 只有建设过的设施才会收录进来,注意5级城的4个形态也算在内。另外DLC和联动的设施是不算的。

战国有数の名城
铜杯

取得条件: 城池等级达到3级

三国一の名城
铜杯

取得条件: 城池等级达到5级

城下町开发·见习い
铜杯

取得条件: 首次出现3级设施

城下町开发·一人前
铜杯

取得条件: 首次出现上级设施

城下町开发·名人
铜杯

取得条件: 首次出现设施进化

严正なる公仪
铜杯

取得条件: 首次建设奉行所

豪华绚烂なる大邸宅
铜杯

取得条件: 首次建设聚乐第

城下町の御用闻き
铜杯

取得条件: 首次建设御用商

战国の名所ここに诞生
铜杯

取得条件: 首次建设武将固有设施

战国の名所ここに集结
铜杯

取得条件: 建设过全部的武将固有设施

无鹿の音
铜杯

取得条件: 首次建设大圣堂

大佛の光
银杯

取得条件: 首次建设黄金大佛

战国の夜明け
铜杯

取得条件: 争霸演武模式任意剧本通关

天下人
金杯

取得条件: 争霸演武模式全剧本通关

奖杯说明: 争霸演武模式全剧本通关均不要求难度。

攻城の名手
银杯

取得条件: 累计制压100个据点(多周目可)

全据点制霸
铜杯

取得条件: 任意一场战斗中制压全据点

そして本能寺へ
铜杯

取得条件: 战史演武织田信长篇通关

宿敌の梦
铜杯

取得条件: 战史演舞上杉谦信篇通关

乱世の亲子
铜杯

取得条件: 战史演舞武田信玄篇通关

二人の归り道
铜杯

取得条件: 战史演武伊达政宗篇通关

笑颜の见える场所
铜杯

取得条件: 战史演武丰臣秀吉篇通关

これも一つの泰平
铜杯

取得条件: 战史演武德川家康篇通关

鬼のいぬ间に
铜杯

取得条件: 战史演武岛津义弘篇通关

箱に残った希望
铜杯

取得条件: 战史演武长宗我部元亲篇通关

ド阿呆たちの天下
铜杯

取得条件: 战史演武北条氏康篇通关

谋将の安稳たる老后
铜杯

取得条件: 战史演武毛利元就篇通关

历史を纺ぐ者
金杯

取得条件: 战史演武全剧本通关

奖杯说明: 战史演武全剧本通关奖杯均不要求难度。

瑞奇与叮当 四位一体	SCE		动作
PS3	Ratchet & Clank: All 4 One		繁体中文版
	2011年10月18日	1～4人	388港币
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

作为系列的新作,《四位一体》的表现只能说是中规中矩,除了系列的优点外,部分缺点如玩具类武器过多等问题也一并“继承”了下来。玩家扮演的依旧是拯救世界的大英雄,只不过在这一次的英雄阵营里边加入了大反派——尼发利斯博士。他的加入可谓是游戏中的一大亮点,比起存在感较为薄弱的瑞奇、叮当,尼发利斯和大总统魁克的精彩演出让人感受到更多的“人性”。谜题方面没有设计的特别出彩的地方。如果在选关画面中能显示出每一小节里藏有的英雄柏尔特总数相信会令收集的部分变得更加友善、人性化。多说无益,下面让我们跟随着四位英雄,再一次拯救这个被恶势力笼罩着的宇宙吧。

文 狼来了　美编 心の永恒

基本操作

左摇杆	移动
右摇杆	武器选择
十字键的左、右、上方向	快捷插槽
十字键的下	在攻击型武器和解谜武器中切换
×	跳跃
○	移动中为Vac-U（吸尘器），原地不动按稳为召唤AI坐上吸尘器。
□	肉搏攻击、格斗技
△	摆荡、牵引或开启机关时的动作键
L1	锁定
L2	呼叫同伴、查看角色当前拥有的柏尔特总量
R1	使用武器
R2	按稳为切换成回力标模式
R2+□	投掷回力标
跳跃后□	高压攻击

系统解析

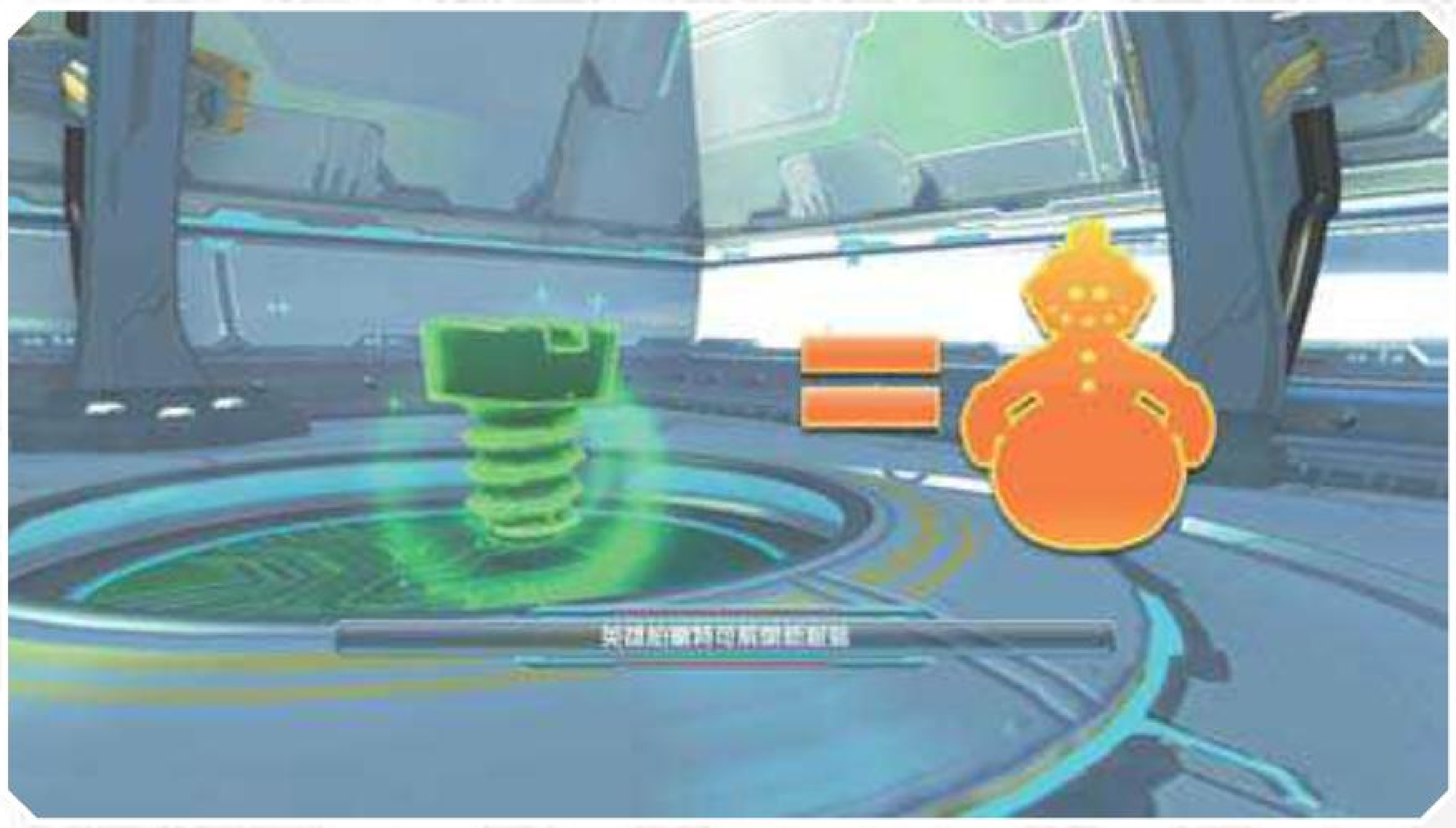
道具&收集

如果算上流程中一些过关道具的话那么本作的道具种类还是相当丰富的，下面简单地介绍一下游戏里的常用道具。

柏尔特：下文简称为螺丝，破坏箱子、打倒敌人、开启特定机关、同伴濒死、过关时都会取得一定数量的螺丝，它们相当于升级武器时所需要得金钱，除此之外还关系到奖杯的取得。

箱子、蘑菇等杂物：击碎它们都会取得螺丝，体积较大的黄色箱子要用到高压攻击才能破坏。

英雄柏尔特：英雄螺丝，绝大多数关卡中都藏有该种道具，英雄螺丝会根据选用角色的不同而在颜色上发生相应的变化，瑞奇对应橙色、叮当对应白色、魁克对应绿色、尼发利斯对应紫色。每收集到一定数量的英雄螺丝后都会解开对应角色的隐藏服装。



注意一名角色取得英雄螺丝时其他没有出场的角色并不会一并取得属于自己的那一份螺丝，所以想齐集全部服装的话最好和朋友一同游玩。

纳米技术能源箱：相当于体力回复道具，击碎后能源箱后会出现数个光球，一个光球等于一格体力。

柏尔特收集器：取得收集器后，一段时间内取得的螺丝数会翻倍，一人游玩时是 2 倍，两人时是 3 倍，以此类推。这里提醒玩家一下，来到一眼望去全是箱子的开阔区域时先不要急着破坏箱子，在稍微隐蔽的角落或远处也许会藏有收集器。

小动物：形态外貌都不一样的外星生物，它们不会攻击玩家，收集它们的时候要用吸尘器。小动物的收集数关系到最强武器的取得，详见下文。

注：坠崖后于该平台里取得的螺丝会全部丢失！但小动物和之前破坏过的箱子都会刷新，比较特别的小动物的捕获数不会重置。

技能点

技能点的入手方式千奇百怪，取得它们并不会给玩家带来什么特别的好处，它们更像是考验玩家技术的挑战。若想查看入手条件的话只需要在游戏中按下 START 键进入菜单再点选最下方的技能点即可。

武器相关

某些武器只有在命中敌人后才会消耗弹药。武器不能锁定关卡中随处可见的箱子和机关启动点，而回力标则正好相反。将回力标丢出去的途中不能使用武器、△键的动作和□键的肉搏攻击，因此在敌人密集的时候还是用武器比较安全。锁定任何物体的时候都会有音效提示，在视角固定的地方可以根据武器锁定的特性提前按锁定键来确认前方是否有敌人。

攻击型武器简介

点燃器

最早入手的武器，实用性较高，是游戏初期的主力武器之一，建议优先将它的弹数和威力升级，螺丝充裕的情况下可升满。集火的首选武器之一。

雷霆手套

玩具类武器，使用时玩家会以直线突进，攻击硬直和使用时的风险一样大，威力属中等偏上。一周目时不推荐购入。

电浆炸弹发射器

泛用性极广的攻关强力武器，因为攻击轨迹比较特殊，一些躲在掩体后方的敌人也能有该武器对付，群杀能力强，不过就算将威力升满也显得火力不足，对付体力较低的杂兵有奇效。集火时也有不俗的攻击力。

高热火焰枪

实用性较低，不建议购买。因为射程短的缘故，在攻击时反倒容易遭到敌人的近身攻击，威力还算过得去。

武器相关

个人专属武器

四名角色各对应一种专属武器，分别是：

瑞奇的机器分身：放出机器分身吸引敌人的活力，由于我方在中后期有强力武器，所以分身的使用价值不大。

叮当的佐尼枪：被佐尼枪命中的敌人会降低自身的速度，弹数上限低，玩具类武器。

魁克的量子变流装置：四种专属武器里最霸道最实用的一种，发动后魁克的身边会出现阻断一切伤害源的防护罩（当然摔到深渊里边还是会挂的）。升级后的使用次数和发动时间都令人满意，个别奖杯的入手途径和该武器息息相关。

尼发利斯的隐形斗篷：隐身令敌人看不见自己，一般

的敌兵也不会对尼发利斯发动攻击，隐形中按下□键发动特殊的肉搏攻击，威力一般，实用性偏低。

祖康先生

放出一个小型机器人辅助玩家的战斗，祖康先生的远程攻击威力不高，但能吸引敌人的活力，不过体力低和使用次数较少的限制都大大降低了他的实用性。

重装飞弹

射程较远威力也不错，子弹上限偏低和射击时的硬直时间过长是它的缺陷，不适合用来集火。

弧光鞭

中距离攻击武器，被弧光鞭击

中的敌人会陷入不能行动的状态（BOSS 等个别大型敌人除外），对付单一敌兵时还能偶尔一用，在敌人扎堆的时候使用只会让自己陷入困境，不推荐购买。

最终科技冷冻炮

冷冻敌人后用其他武器攻击能造成一击必杀的效果，后期敌人的抗冻能力较强，因此冷冻炮的实用性被大打折扣。

暗星分裂链

攻击力中等偏上，用来集火威力不俗，对付从四面八方袭来的贫血型杂兵非常好用。在流程的中期才能入手，和小动物转化枪配合能形成不错的互补效果。

小动物转化枪

本作的神器之一，弹数多，消耗小，射程较远等都是它的优点，除了每一章的最终 BOSS 外，所有大中小型敌兵都会在转化枪的淫威

下变成“猪”。更犀利的是由敌兵变成的猪会攻击其他没有猪化的敌人，且敌人也会对丢下主角们不管对猪发动攻击。对付体力较高的敌兵时有奇效。

莱诺战衣

作为系列的最强武器，莱诺在本作里的攻击力极高，相对的，弹数非常紧缺，不能升级也注定了它只能用来对付大型 BOSS。和同伴协力发动的必杀技条件不明。

闪电炮

往上方放出一朵乌云，乌云里会放出自动追踪敌人的闪电，在敌兵密布的战区里战斗时先使用闪电炮能有效地解决其他武器弹数紧缺的窘况。不过升级费用高昂，玩家需三思。

武器店

武器店里的武器会随着流程的推进而不断更新，每个角色也只能购买属于自己的专属武器，其他角色的专属武器不会显示。入手的武器也要在流程推进到固定的章节后才能升级。升级时消耗的螺丝因武器而异，升级的选项有三种，从上往下依次是弹数：增加子弹的上限数；威力：提升武器的攻击力；超级：给武器附加特殊能力，比如点燃器的每一次攻击就从一发子弹变成了同时射出三发。

攻击手段

本作的攻击手段较为丰富，除了用各种威力极强的武器来杀敌外，以□键为基础衍伸出来的格斗技、高压攻击和回力标都为游戏增色不少，而吸尘器的存在更称得上锦上添花。这里需要特别提出的是与同伴使用相同武器攻击相同敌人时发动的超载攻击（下文简称为集火），发动时攻击速度会逐渐提升，而攻击力也会得到少许的加成。

库洛依德博士的实验室

博士的实验室相当于一般游戏中的挑战任务。实验室总共有6个，分布在某些关卡中，大部分实验室所在的位置都非常明显，只有极个别需要玩家去搜寻，读者可以根据下文里的流程攻略来寻找实验室的具体位置。进入实验室的条件是收集关卡中游荡在各种地方的小动物达一定数量。每完成一个实验室的挑战后都会入手最强武器——莱诺战衣的一个部件，假如玩家在完成最后一个挑战时没有收齐全部部件，那么在回到前面的关卡取得剩余的部件后，还要重新挑战最后的实验室才能取得莱诺战衣。

流程攻略

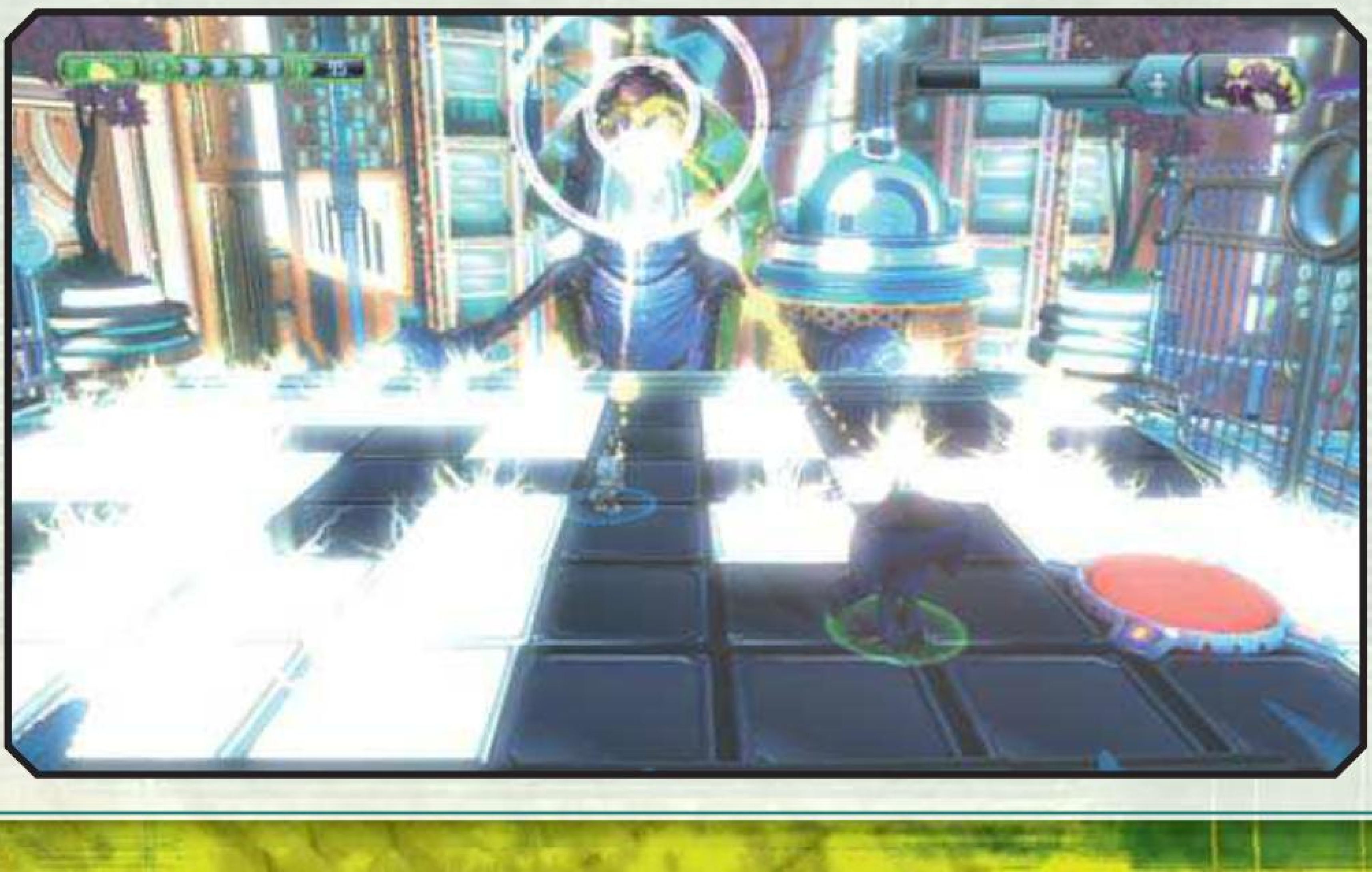
想在一周目打得轻松一点的玩家可以选魁克出场，中期入手他的专属武器——量子变流装置后能大大增加玩家的生存率，流程中有许多地方要求玩家老实躲避循序渐进，借助专属武器力量的魁克则可以无视这些限制勇往直前。此外，收集奖杯时在该种武器的辅助下也会轻松一些。

Chapter 01 夜光城

屋顶露天剧场

剧情后玩家可一路向前推进并根据画面中的提示熟悉一下各项操作。途中慢条斯理移动的夜光城居民不会对玩家发动攻击，我们可以将他们干掉以取得升级武器时所需且关系到奖杯入手的柏尔特（下文将其称为螺丝），而打碎场景四周的圆形白光灯也能取得少数螺丝，前期升级武器时螺丝较为紧缺，因此这种积少成多的做法非常有必要。使用摆荡射击（对有提示的悬挂点按下△键，下文简称为摆荡）来通过悬空的地段时，要一直按稳键直到玩家操纵的角色荡到另外一边后才可松开，否则提前松键容易发生摆荡惯性不足而坠崖的情况。破坏有高压攻击（起跳后按□键）提示的箱子后会得到较多的螺丝。前行会遇到第一种对玩家有攻击意识的敌人——夜光虫，它们的初始状态不带电，即使玩家与它们身体接触也不会受伤，当它们发现玩家后就会原地充电并开始扑向玩家，对付夜光虫可赶在其进入带电状态前用格斗技击杀，或者用无消耗的回力标攻击以策安全。被破坏时会爆炸的箱子只要拉开一段距离用回力标引爆即可。消灭掉数波夜光虫后来到需要用高压攻击才能开启的机关，此种机关会在往后的关卡中多次出现，玩家要和AI配合在打开第一个机关后赶在其重置前迅速地打开下一个。牵引射击（下文简称为牵引）较摆荡容易掌握，只要按稳△键等角色移动到特定位置后，系统便会自动为玩家松开按键。随后会看到回复体力的纳米技术能源箱（下文简称为回复道具），补充体力后在路的另一头根据提示使用回力标来呼叫空中计程车，这种需要用回力标来开启的机关也会在其他关卡中反复遇到，建议先锁定再丢回力标以节省调整角色位置的时间。计程车部分要通过左右移动来改变车的行进位置以躲开迎面而来的障碍物和警车，接着在管道上滑行时用跳跃来躲过障碍物比左右移动更为轻松。站稳脚后通路前方的门出现敌人——清道夫爪牙，玩家与它们的身体接触不会受伤，但要注意它们于自身前方释放的射线，现阶段没有其他武器，因此仍旧用回力标来对付。将爪牙清理干净后进入平台中的武器店购买第一把武器“点燃器”，然后开始武器教学，最后旁白会告诉玩家与AI使用同种武器攻击相同的敌人会有攻击速度以及伤害的加成（下文简称为集火）。完成武器教学并击破另一波爪牙后可在前方的弹药垫上将所有武器的残弹数补充至上限，新出现的敌人侦察爪牙正好用来练习一下集火，应对该种敌人射出的子弹，玩家只需要在锁定状态下按稳武器攻击键然后左右跳跃即可无伤回避。继续前进会看到柏尔特收集器，打破该种箱子后玩家会进入在一段时间内收集到的螺丝数翻倍的状态且只需用身体去碰撞一般的箱子便会自动将其破坏。收集完螺丝后再收拾掉接着出现的爪牙和夜光虫，利用升降平台来到上方后清版，来到通路尽头集火两边的机关开启大门。前方的移动型机关要求玩家按着△键片刻，待机关开始移动后才能松键。

移动到下一区域后开始和BOSS级的怪物Z古鲁特交战。先和它拉开距离以免在近身时被它的双拳砸伤，BOSS捶打平台触发的地面冲击波只要站在平台中间利用二段跳就能轻松回避；从地面涌出来的电力在攻击判定出现之前会有足够的时间让玩家移开来躲避，古鲁特体力不多时会放置玩家不管逃到一边吸收能源来回复体力，这时我们要迅速集火远处的能量球来结束这次交锋。击退BOSS后左边的地面开始崩塌，按下L3键快速往右边移动到有弹跳板的平台上即可。利用弹跳板飞跃至管道上，此时古鲁特会从后方追击并从口中吐出电气来妨碍玩家前进，算好提前量用跳跃便能躲开两种形态的电气。前方的武器店追加了“电浆炸弹发射器”，物美价廉，买之。与古鲁特的第二次战斗其实和之前的大同小异，躲在远处集火BOSS并注意不要被电力混淆了视线而导致错过了回避由前方袭来的冲击波的时机。再次将其击退后从前方的升降平台来到核融合炮塔的上方，清理完现场开启机关登上炮台，推荐玩家以按稳R1键并不断点击L1键的方式来射击远处的四处弱点，期间袭来的电气用机枪打掉，捣毁全部弱点后集火中央的核心，当BOSS被核心爆炸时产生的暴风炸过来我方的平台后用高压攻击砸它的两只手便能结束这场在夜光城发生的闹剧。广告后瑞奇与叮当一行人被不明飞行物掳走。



Chapter 02 阿尔达罗斯平原»

拘留所

恢复意识后在陌生小女孩苏西的帮助下重获自由，利用眼前的跳板和通路中的浮游平台寻找出路，来到实验室干掉一些不会对玩家构成威胁的清理机器人卡罗后与苏西汇合，途中有许多箱子，不要错过。通过摆荡等动作来到一个房间入手苏西留给玩家的 VAC-U（下文称为吸尘器），经过数间吸尘器的教学房间来到小动物所在的区域，收集它们达到一定的数量才可以进入流程中的特殊房间以取得强力武器。紧接着的房间里有解锁角色隐藏服装的英雄柏尔特，入手后通过场景中间的传送板来到投掷同伴的教学房间。在这里提醒玩家一下，AI 有时候会犯傻，因此利用吸尘器将队友传送到对岸后，先不要急着将自己牵引过去，稍等一会让 AI 站定不动，我们再将自己牵引过去，牵引途中不要松键。路的尽头设有投掷同伴来发动迫击炮重击技能的教程。在下一区域有同伴复活教程，教程结束后前行会被敌方的设备秒杀，不用担心，同伴会将玩家救起。完成敌方的训练与苏西汇合并一同逃走，途中新型爪牙的实力还不及夜光虫，倒是刀锋爪牙比较有威胁，除了用吸尘器来与同伴配合发动重击外，玩家也可以直接在二段跳后对敌人使用两次高压攻击，前者只需要一次就能干掉一台刀锋爪牙，而后者的泛用性更高。当金星被训练中心的系统没收后，一旁的区域会出现三台爪牙，迅速用吸尘器开启左边的机关并等 AI 前往右前方发动第二个机关便能将敌人一举歼灭。随后出现的镭射扫描爪牙相当于过关成绩结算，会在每完成一小节后出现。

接收站外

通过隧道终于从不明飞行物中逃出，剧情后武器店追加“弧光鞭”，该种武器的泛用性较低，一周目游戏时大可放置不管，将螺丝留给其他强力武器。前进的途中会遇到不少扎堆的箱子和螺丝收集器，近距离破坏箱子时要小心会爆炸的箱子，因为视角固定，有些爆炸箱子要移动到另一个视角才能发现，安全起见对箱子堆可以全部用飞镖来破坏，确定没有爆炸箱子后，想要快速破坏大量的箱子可以直接用格斗攻击或使用吸尘器，另外要注意收集路途上的小动物，清理掉爪牙继续向前推进一段路后会遇到游戏中的第一个库洛依德博士实验室，小动物的收集数需达 12 只以上才能进入，另外实验室入口左边的引力器可以打掉。

取得莱诺零件从实验室出来后往前走会来到地面陷落的区域，只要不在同一个地方呆太久就不会有问题，裂缝边缘呈红色的地面踩上去不会陷落，但受到任何爆炸引起的暴风后就会崩塌，尤其要小心新敌人烈焰蜘蛛放出来的飞行炸弹，不及时消灭本体的话炸弹会无限出现并有很大几率在自爆后令地面塌陷，在该种敌人出现区域的左边小型浮游平台上有英雄螺丝，回收时务必要快。踩上尽头墙壁上反光的铁片墙来到路的另一边（所有角色都自带磁力鞋），前方区域的引力在引力机器人的作用下变小，玩家只要发挥好二段跳的作用便能顺利地来到高处的平台与引力爪牙交战，该种敌人除了体力偏高外可谓一无是处，它的远程岩石攻击只需左右移动即可轻松躲过。干掉它后跳往右边的区域，本小节结束。

群岛

建议在眼前的武器店增加点燃器和电浆炸弹发射器的弹数上限，后者抛物线的攻击轨迹用来对付躲在障碍物后面的敌人非常好用。干掉侦察爪牙和刀锋爪牙后利用移动机关飞到远处的平台再通过弹跳板跳往右边的弹簧平台区，同样使用二段跳来调整跳跃的位置和距离（其实一直按稳右方向也能顺利着陆）。通往前方的桥梁由于电力不足无法运作，玩家需要用吸尘器将发光的能源体射向画面左侧的开关上以提供电力，往后的关卡中类似的机关相当多，而且基本都是和其他机关同时出现组合成略微复杂的谜题，注意能源体在吸尘器或是地面上逗留一段时间后就会重置回初始的位置。接下来会遇到引力虫，它们不会攻击玩家，只不过会尽全力拆毁容易崩塌的地面，集火是解决它们的最好方法，在路上消灭掉数波引力虫后来到分岔路，玩家可先取得右边尽头处的英雄螺丝再由原路返回往左边前进，和 AI 合作开启前往上方战斗区的悬挂点，远距离的敌人可先放置不管，它们的攻击会被前方的障碍物格挡，我们优先清理掉眼前一大片的清道夫然后再用升级过的电浆炸弹发射器来对付躲在隔板后面的敌人，随后用点燃器集火远处平台上的爪牙，与同伴配合开启进路，因为 AI 的反应较慢，所以开机关的时候如果同伴愣住不动就松开按键随意移动一下，之后再重新尝试。利用各种悬挂机关移动到两台烈焰蜘蛛所在的区域并将它们击破后，残暴引力虫登场，它的导弹攻击可通过地面上的红色标记来预判落点，左右移动回避时注意不要往前走，否则容易被迎面而来的导弹误伤，放倒它后从传送大炮移动到下一小节。

村落入口

通过铁片墙来到萨波特族的村落入口，武器店里追加了每个角色的专属武器。区域中左前方悬挂着标记的分支还无法通过，因此先从右边推进触发引力虫掳走苏西的剧情并继续前进，途中注意不要引爆箱子炸毁地面和优先处理拆毁地面的引力虫便无大碍，随后会入手名字较为重口的“黏稠眼珠抛射枪”，利用该武器

射击浮游平台上的标记就能加重平台的重量，在抛射枪的帮助下一路推进，路上有残暴引力虫和其他杂兵爪牙挡道，最后跳往高处的平台并解决掉巨型电磁罩内的全部敌人后过关。

村落郊外

分岔路的右边有第二个实验室，收集 36 只以上的小动物就能进入。利用左边进路尽头的悬挂点移动到上方的坠落地形后要迅速消灭最远处的引力虫，一旦地面被拆毁玩家便无法继续前进，只能跳崖重来。不断向上升起的平台区域中，平台也会在玩家踏上去一定时间后崩塌，建议玩家先观察好平台的上升规律后再一口气前进。使用眼珠抛射枪降下通路中的浮游平台，前往本章最终 BOSS 所在地的路上还会遇到烈焰蜘蛛以及数只引力虫，速战速决是战斗的核心。BOSS 八爪飞蛾的实力比第一章的古鲁特还要弱，我们的攻击在通常状态下无法对其造成伤害，不过玩家只要站在平台的中央地带，按稳锁定键将飞蛾的八条触手逐一打掉，它就会陷入短暂的眩晕状态，此时是给予它重创的集火时机，惟一需要注意的是不要站在平台边缘被从地面冒出的触手擦伤。干掉 BOSS 后往右走看见苏西将引力虫抽飞，之后利用飞行机关回到村落入口处，用眼珠抛射枪放下左前方的吊桥，走到尽头的洞穴入口后本章结束。

Chapter 03 死亡森林

欧萨尼溪谷

左边的武器店中追加重装飞弹，该武器的实用性也不高，不推荐购买。此外，除了一般的箱子外，破坏场景内的某些蘑菇也会得到螺丝。新敌人致命毛虫会滚动自身撞向玩家，只要拉开距离用回力标或点燃器点杀它们即可，电浆炸弹发射器能在它们密集的时候起到群杀的作用。森林甲虫在通常状态时可抵御我方的一切攻击，玩家需算准提前量用二段跳躲过它们的冲撞然后再回过头来对着翻倒在地腹部弱点外露的甲虫射击。打翻两只甲虫后会看到远处的质能炮塔正在从饮水机中接水喝，当它察觉到玩家侵入自己的地盘后会立即躲到炮台里朝我方射击，正面攻击对其无效，因此我们要和 AI 分工合作，一人引开它的注意力一人绕到背后攻击。附带一提，破坏饮水机能取得技能点。在右上方的洞穴里取得“震动槌”，使用方法为在标记有红叉的地面上按稳攻击键，等同伴跟着玩家一起开工后就能开辟出新的道路。往前走还会遇到另一个质能炮塔以及甲虫，而巨型电磁罩里的敌人都是老面孔，如法炮制即可。在后方两个炮塔同场出现的区域，玩家可以通过跑位达到炮塔自相残杀的效果，成功令其中一座击毁另外一座的话会取得技能点。清场后进入右上方的洞穴钻开通路，本小节结束。

树根密穴

本小节需要反复使用震动槌来钻开地面，看到红叉标记后先不要急着开工，继续在附近搜索一下会收集到不少螺丝。途中挡路的栅栏用吸尘器拾起地面上的红色圆球状爆弹，然后再丢向栅栏，该种爆弹不会对己方造成伤害；个别爆弹会在天花板上方，此时对地面上的红色标记使用震动槌，上方的爆炸便会落下。在弹跳蘑菇区域的中间平台处闪耀着英雄螺丝，而弹跳蘑菇的跳跃位置是固定的，因此第一朵踩上去的蘑菇决定了玩家的最终落点，在进入本区域前会在上方使用震动槌，钻地的同时按稳左摇杆的右下方向便会自动跳到英雄螺丝的旁边，不慎失误的话可用吸尘器将同伴丢下深渊然后自己也跳下去，这样一来会回到弹跳蘑菇上方的重生点。遇到质能炮塔让同伴牵制着它然后自己绕到背面进攻。在背景出现巨型大虫的地方使用摆荡移动到右边的斜坡上，斜坡会开始崩塌，玩家往右边冲刺时注意会在尽头处看到数朵弹跳蘑菇，这里要用二段跳跳往最右边的一朵才能顺势弹到后方的平台上，平台中虽然只有几块石头，但破坏这里的石头关系到技能点的取得，具体请玩家自行查看。继续前进一段路落到下方就会看到扫描爪牙。

竖井通道

前进并取得喷射器，× 键上升，R1+ 左右方向键发动冲撞攻击。下降途中会遇到喷火机关和各种形状各异大小不一的旋转涡轮，在涡轮密集的区域如果不慎碰到一下被弹开形成连锁时不用慌张，连续碰撞只减一格体力。建议玩家用持续轻点 × 键的方法缓缓下降，如果同伴被卡在涡轮处时记得按下 L2 键拉他一把。对付质能挖掘机只要贴近它们上方的攻击死角用判定范围广的冲撞攻击即可。存放英雄螺丝的隔间和进路中的玻璃墙用冲撞打碎。前进到第二个下降区域的特定地点后上方会有不断逼近玩家的涡轮，涡轮的推进速度较慢，玩家没有必要自乱阵脚，通过横向的区域后涡轮就会停止前进。最后的下降部分挖掘机较多，不过能源箱充足，玩家只要稍微谨慎一些稳中求进便无大碍。

采矿营地

一旁的武器店追加“雷霆手套”，又一种实用性较低的武器，不推荐购买。武器店区域的远处尽头设有第三个库洛依德博士的实验室，需要48只小动物才能进入，实验室旁边则有英雄螺丝。进路中出现的新敌人迫击炮爪牙的攻击频率不高，只要一边用点燃器集火一边根据其导弹发射前地面出现的红色落点来回避即可，前方巨型电磁罩里的战斗也能用此种方法杀敌。本小节流程较短，登上尽头上方的传输月台后过关。

深渊

在月台上移动片刻后便会因突如其来的遁地巨虫而掉落深渊，好在主角们都装备着喷射器才不至于成为巨虫的盘中餐。本小节前半部分的行进方式和之前竖井通道中的相同，利用喷射器缓缓降落到最底层，后半部分则与BOSS交战。途中玩家会强制和巨虫战斗数次，用对付质能挖掘机的方法——呆在画面上方连续冲撞它的脑袋即可。如果在下降途中发现没有去路就要小心从四周洞穴里探出头来意图吞食玩家的巨虫，它的攻击会为玩家开启进路。最后它会在屏幕上方不断追击我们，如果被它追上会直接从前面的记录点开始，不想功亏一篑的话，下降的途中要不断地轻点左右方向、×键来微调位置以及落下速度，当落到地面后要迅速冲撞右边的玻璃墙来躲避巨虫的扑食，紧接着便会迎来BOSS战。遁地巨虫的攻击方式较多，不过只要知道它的行动模式，无伤击破也不是什么难事。战斗要点：依旧和BOSS拉开距离以免被它吐出来的火焰伤到，点燃器和电浆炸弹发射器全程集火。地面分为左中右三大板块，地面被BOSS的火焰炙烤一阵子后会出现攻击判定，看到地面开始变色后移动到另一板块即可，后期BOSS还会依次烤熟两块地板。对BOSS造成硬直时它会让天花板上落下毛虫或箱子，毛虫要优先清理，否则容易在躲避BOSS的攻击时发生事故。地面的左右两侧有时也会随着毛虫的出现而升起弹跳板，利用弹跳板进入喷射器飞行模式，在空中用冲撞来重创BOSS。巨虫躲到背景左中右的洞穴时分别对应三个攻击落点，BOSS从左边出现 = 攻击右边地板、中间 = 中间、右边 = 攻击左边地板。

Chapter 04 N.E.S.T.

依蕾罗克斯关口

武器店追加“小动物转化枪”、“祖康先生”和“高热火焰枪”，其中小动物转化枪的“杀”敌能力极强，强烈推荐购入并优先升级，而祖康先生和高热火焰枪的实用性都不高，因此不予考虑。通过悬挂点来到上方的广阔区域，用眼珠抛射枪开启右侧的进路。眼前用来开路的巨石要先用抛射枪射击指定的地方，然后再根据提示用回力标割断绳子。放下第二块巨石后要迅速前进躲在一边。不小心碰到岩蝎剧毒的话会陷入一段时间内无法行动的状态，AI会帮玩家脱身，经过一段时间后玩家也会自动恢复到

正常状态。岩蝎的攻击方式主要是向玩家发射剧毒固定住我方角色，然后其本体再上前用尾巴攻击，与它拉开距离后正好试验一下小动物转化枪。弹跳蘑菇的后方还会遇到两只岩蝎，再次将它们变成猪吧。上方的新敌人猎捕爪牙基本上是清道夫的强化版，体力稍多，射线范围变广，弹药充足的话将它们“猪”之，用其他远程武器集火也有不错的效果。最后根据提示站上吊台然后转动左摇杆来到上方，入手一个英雄螺丝后过关。

摩克托尔村落

摩克托尔村落中布满了敌方爪牙，由于弹药垫及能源箱都非常充足，玩家若想快速解决战斗的话还是用小动物转化枪来清屏，值得注意的是，来到一片较为广阔的区域时会看到眼珠抛射枪的提示标记，而后方会同时出现大量的爪牙，此时应该无视敌兵并迅速地用抛射枪将该标记打下来，敌兵上方会坠落巨型建筑物将敌人一网打尽。继续往前走会来到第二片爪牙密布的区

域，这里的掩体较多，转化枪难有作为，玩家可先用其他远程武器将掩体破坏掉再将敌兵猪化。最后一个战斗区里只有残暴引力虫有点威胁，小动物转化枪依旧是对付此类体力较多的敌人的利器。吊台上方也有一个英雄螺丝。

晕眩峭壁

武器店没有追加新武器，建议将点燃器和电浆炸弹发射器升到顶级，然后把螺丝留到开放小动物转化枪的升级选项后使用。一路上有大量清道夫，玩家可以在这里用格斗技来和它们肉搏以取得技能点。新敌人保镖爪牙外强中干，玩家可用各种远程武器集火只会在近身时使用格斗技的它。在通路尽头利用传送大炮移动到下一区域时，注意地面会崩塌，玩家在跑路的时候也要对突然出现的清道夫留个心眼。前方会遇到炮台爪牙，在它弱点露出前我方的任何攻击都无法对其造成伤害，它的攻击方式是先点射玩家，然后再在自身周围发起无差别的范围攻击，随后就会露出弱点，此时玩家要用和同伴配合发动迫击炮重击，成功命中三次就能让它歇菜，完事后牵引着炮台身后的移动机关，本小节结束。

N.E.S.T入口

如果不打算收集技能点的话就不要在螺丝紧缺的一周目里购买“玩具类”的武器，武器店里倒是开放了小动物转化枪的升级选项，果断用之前积攒下来的螺丝将其升满。清理完门前的清道夫杂兵后和 AI 配合打开大门，注意门后的新敌人警卫爪牙非常凶残，假如玩家不小心进入到它的侦察范围且没来得及从它的攻击范围内脱离，那么警卫就会以极快的攻速射出即死光线，就算玩家跳跃或者左右高速移动也无法躲过它的追向性能。对付贫血的警卫，最好的方法就是躲到它们的攻击范围外或是掩体后面用电浆炸弹发射器进攻，一发炸弹就能让它们领便当。前方的坦克爪牙算是个小型 BOSS，别看它有专属的体力槽，我们只要用强化后的小动物转化枪集火上数秒就能无视体力让它直接变成大一码的猪，注意用跳跃躲避它的横向激光扫射即可。开启机关踏上传送平台触发与敌方司令史柏格相遇的小插曲，随后要小心回避从四面八方喷出来的黄绿色气体，前进的途中小心被凭空冒出来的清道夫偷袭。来到区域尽头的踏板处时会突然踩空，利用底部间断启动的风扇回到地面，细心观察会发现风扇在启动前其边缘会发光。前方的大门打开后不要急着前进，先解决掉左右两边的清道夫，然后再用炸弹发射器摧毁远处的警卫爪牙。清理完敌兵后用吸尘器转动后方地面上的风扇，注意途中不要松开○键，片刻后机关会自动开启。从圆形平台往下降后也不要乱动，前方有三台警卫在等着玩家，用刚才的方法解决敌兵并启动机关来到最下层，与外形酷似坦克爪牙的波金斯先生交战。波金斯在通常状态时会张开抵御我方一切攻击的防护屏障，玩家要和 AI 发动迫击炮重击敲打左右两侧的机关来消除它的屏障，注意不要和敌人靠得太近，否则它会发动护身的气圈和导弹，左右扫射的激光范围较广，对玩家的二段跳时机有一定的要求，除掉波金斯的屏障后用小动物转化枪集火片刻就能直接结束本小节。附带一提，无伤击败波金斯会取得技能点。

重建中心

武器店追加较为实用的“暗星分裂链”，玩家可视自己的财力酌情购买。登上传送平台观看史柏格和管家耍完宝后迎来数波蜂涌而至的爪牙，将它们变成废铁后和 AI 配合开启进路，随后再解决一大拨爪牙，穿过门来到传送平台。站稳脚后从左边的管道上移动，远处的毛虫可以打掉换点螺丝，电浆炸弹发射器是料理躲在上方掩体后放冷箭的杂兵的最佳选择。用吸尘器开启两边的机关，踩在铁片墙往前移动，听武器店老板讲完黄段子后利用悬挂点摆荡到室外的管道上开始一段长距离的障碍滑行。滑行中史柏格会放出来的障碍物来骚扰玩家，除了可用左右移动来躲过外，也可以在算好提前量的前提下直接用跳跃越过。伴随着史柏格和管家的二次耍宝，我们来到一条较为狭窄的过道，道上的爪牙请随意虐杀。移动到后方的平台处用能源体启动平台，上升的途中史柏格会放出岩蝎和爪牙来攻击玩家。来到最上层后进入与最高级战斗机器人——史柏格司令的 BOSS 战。史柏格的攻击方式及应对方法：1. 双重激光扫射：算好提前量用跳跃躲避；2. 往平台上丢炸弹：用吸尘器吸起来招呼到史柏格的身上；3. 靠近平台边缘对玩家所在的位置释放直线移动的电锯：左右移动或跳跃躲避；4. 飞到平台上方用双手变成熨斗来砸压我方：观察其攻击前的准备动作后左右移动，冲击移动的躲避效果更好；BOSS 往平台上丢炸弹后有很大几率会立即放出电锯，用吸尘器投掷炸弹的时候小心被误伤。期间 BOSS 也会躲到一旁召唤杂兵来消耗我们的战斗力，小动物转化枪伺候。击退史柏格后通过前方的升降平台移动到下方，回收右前方箱子堆中的英雄螺丝后启动机关，本章结束。

Chapter 05 八爪珊瑚礁

海湾

武器店追加“最终科技冷冻炮”，该武器的杀敌能力虽然不及转化枪，但在弹药紧缺时可用来过渡一下，另外角色的专属武器开放了升级选项。大嘴鱼看似凶悍，实际上它们只会用嘴咬着玩家的头且不会造成伤害，单一种类的大嘴鱼完全没有威胁。通路尽头处用回力标攻击声波定向塔以召唤落脚的巨型海龟，摆荡到对岸遇到黏黏怪，我们的任何武器都没有办法对其造成伤害，不过只要用武器将它们打回海中就能将其解决，至于后面区域中的武装黏黏怪就需要先用武器将它的盔甲打掉，不然即使受到攻击它们也不会滑动。前进的路上会有钓鱼机，和同伴用吸尘器可钓起来不少螺丝，玩家不用担心会钓到奇怪的东西，沿途的小动物也不要漏掉。一路上用回力标开启机关和进路，在非平台的地段移动时小心从水中伸出来的巨型触手，触手不会攻击玩家但会出其不意地破坏道路。继续前进会来到爬满黏黏怪的小型区域，玩家要将数只黏黏怪打进后方或区域中间的凹陷圆形装置中才能继续向前推进。路的尽头会遇到轰炸爪牙，敌人的攻击方式换汤不换药，对玩家射出的一连串小型飞弹既没有追踪性能也没有攻击范围。收拾完爪牙进入右边的门一路走到尽头再次用黏黏怪来开路，之后会通过一段较长的海上小路，不要冲刺慢慢向前走，因为水中会伸出触手。借助海龟和悬挂点来到另一个平台解决掉一波轰炸爪牙，然后顺势干掉弹跳平台前方巨型电磁罩内的保镖们。与前方的萨波特族人触发剧情，随后摆荡到一个平台处时和乌贼战斗。左右躲避它的触手扑杀再用小动物转化枪集火，当它逃回海里时用回力标敲击右边的机关将乌贼引出来。击倒乌贼后来到对岸，本小节结束。

W.A.S.P.

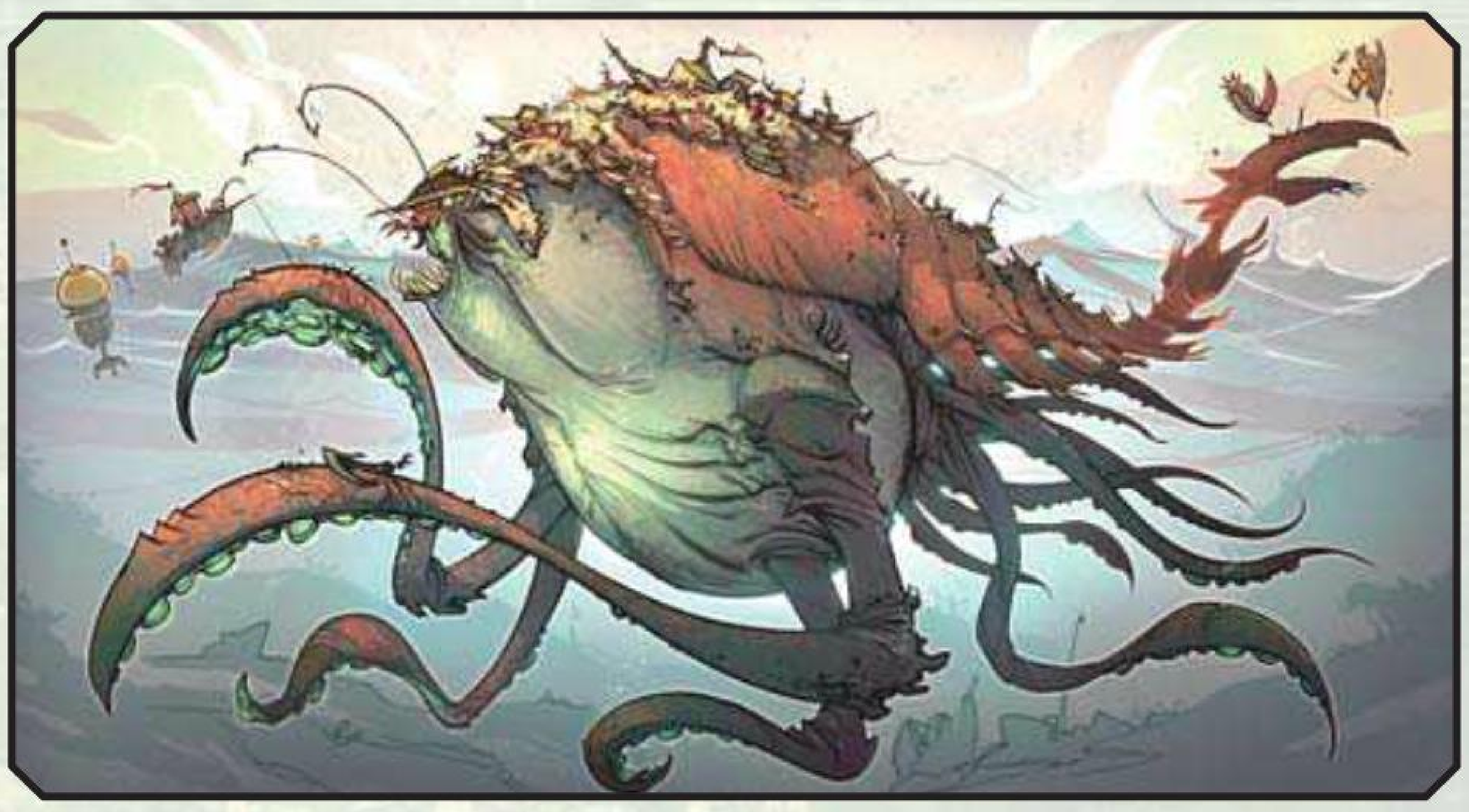
剧情后大伙似乎了解到了谁才是制造这一切灾难的罪魁祸首。可从武器店中购入的最后一把武器“闪电炮”上市，该武器用来清理体力不多的杂兵非常好用。通过传送大炮来到W.A.S.P.，玩家的目的是依次摧毁发电机的三个充电座。路上的风扇会将玩家吹到平台外，我们只需耐心等待，然后在风扇停止运作的那一段时间里行动，于通路尽头处和同伴用高压攻击开启中间的平台，在上方发现第一个充电座，清理完驻守的敌兵后根据提示捣毁充电座。通路中的导电垫每过一阵子就会引发一次闪电，注意不要在上面停留太久。如法炮制完第二个充电座后飞弹爪牙登场，小动物转化枪能让它立刻退场。打开右上方地面中的开关后，通道中的巨型风扇会暂时停止运作，画面的下方会显示风扇恢复运作的剩余时间，玩家要赶在恢复前用迫击炮重击来捣毁风扇，前方从地面袭来的光圈只会推开玩家而不会造成伤害。继续前进来到需要用能源体来启动机关的风扇区，AI也许会犯傻，单人闯关的玩家要多尝试几次。摧毁掉风扇后方区域里的第三个充电座以及闻声而来的一行爪牙后乘上发电站深处的救生艇，扫描爪牙出现。

暗礁浅滩

玩家需要通过吸尘器来控制救生艇的移动，注意不要被海面上的尖刺和长有背刺的海龟碰到，闪红灯的障碍物用点燃器从远处引爆。初始稍微往前的地方就能看见左边闪烁着的英雄螺丝，前进不多时后旁白会让玩家跟着长着背刺的海龟移动，此时，会有左右两条分岔路，左边的海面没有障碍物非常顺畅，但右边设有红灯障碍物的通路中可以找到第四个库洛依德博士的实验室，收集120个小动物方能进入。干掉来袭击我们的飞弹爪牙后登陆，再次消灭一台爪牙后触发剧情，随后沿途欺负一下黏黏怪并乘上另一艘救生艇，途中有爪牙对玩家投放炸弹，由于速度较快，被误伤在所难免。登陆后穿过废船区利用传送大炮移动到海上平台，本小节结束。

八爪灯塔

稍微向右移动就会看见远处海里弱肉强食的一幕，前进时小心被乌贼王吓到(笔者被突然蹦出来的乌贼王吓到了……)，在萨波特族的协助下开始水上逃亡之旅。海面上会有浮在水上的尖刺以及电流墙阻碍玩家前进，尖刺可以跳过，电流墙则需左右移动来回避。途中乌贼王也会来捣乱，用二段跳来应对它的触手横扫冲击，捡垃圾来砸玩家的攻击则用左右移动来闪躲，至于它的吞噬攻击，在发动前会先在水底下逗留一小会儿，看见后迅速移开即可。每推进一段距离后就会遇到一座炮塔，玩家要根据炮塔的提示按下△键然后再快速地转动左摇杆为炮塔充电，充好电的炮塔会自动攻击乌贼王。重复数次后将乌贼王电晕，最后萨波特族人会让玩家来个漂亮的飞身登陆，我们需要移动到画面左边的水上平台处跳跃，失败了也不要紧，萨波特族会让你反复尝试。刚往灯塔方向移动就遭到醒过来的乌贼王袭击，而萨波特族更被它吞进了肚子里，迅速从铁片墙来到塔顶，动作稍慢就会被巨型触手秒杀。目前暂时无法对BOSS造成伤害，先左右移动来回避它的触手扑杀，然后再将黏黏怪推到中间的装置里，等灯塔的电力充足后根据旁白及画面的提示先后开启左右两侧的机关，开右侧的机关时要先打掉机关上的触手；之后BOSS会处于发呆状态，我们要靠近它的嘴边用吸尘器将它的嘴巴张开，然后往里面喂黏黏怪，乌贼王会被黏黏怪呛晕，紧接着集火乌贼王便能彻底将它击败。



灯塔顶端

从前方的平台降下到乌贼王的遗体附近，萨波特族奇迹生还并声称看见了糟糕无比的东西，回收完区域里的螺丝后来到尽头进入剧情，本章结束。

Chapter 06 七彩兆瓦森林

卡里罗小径

用螺丝收集器收集得正欢时，清道夫爪牙的强化版新敌人利刃节肢虫从地底冒出，解决掉数波节肢虫后利用通电能量球启动机关。来到对岸会遇到尖刺巨兽，玩家要先将地面的冰柱悉数破坏掉后才能对本体造成伤害，推荐用炸弹发射器来摧毁冰柱，本体则用转化枪集火。接着从右侧的弹跳蘑菇平台前进，与之前的不一样，在这里的蘑菇上跳跃可以由玩家自由控制方向。将下一个区域里的巨兽消灭后利用蘑菇来到上方，巨型电磁罩出现，用转化枪令这里变成猪圈吧。之后利用能量球在空中移动时系统会提示玩家按□键来反弹，连打即可。用吸尘器开启前方的一个机关后会出现一只专门前来送死的坦克爪牙和将其拍碎的巨型守卫。库洛依德机器人会守在下一个区域，它的攻击方式较为丰富，远距离会放射光弹和激光，近距离时则会用自身的吸尘器抓住玩家然后朝同伴丢去，拉开距离后用转化枪集火之。前方会出现剃刀飞蛾，它们的攻击方式是用身体套住玩家的头然后飞往空中将玩家秒杀，不小心被套时按□键挣脱，威胁不大，暗星分裂链是击杀它们的利器。一路上都要小心守卫从场景外投射进来的引力光圈，如果玩家和同伴一同被吸进去就只能从记录点重来了。顺带一提本小节的每个区域面积都比较大，不少地方都有小动物，注意收集。解决掉第二个机器人后用后方的能量球装置移动到尖刺巨兽所在的区域，通过它身后的蘑菇群来到上方干掉机器人，之后小心翼翼地在守卫的引力光圈下激活地面的三个机关，进门与萨波特族人对话后前往右边的传送平台，该小节结束。

罗沙区

在移动平台上一边听博士们讲故事一边打打飞蛾来打发时间，着陆后用吸尘器将左边的慧星碎片拖到能源储藏库里充电，路上种满了肉食性植物范尼克斯，该种植物在光线里头会缩小，玩家需要借助慧星碎片的光源推进，画面右下方会显示光源的残余量，想为碎片充电除了可以将其拖到通路中的能源储藏库里以外，还可以用吸尘器将散落在途中的碎片投掷到我们拖动的圆环中，另外飞蛾和节肢虫都会沿路攻击玩家，推进时首先要注意右下角的残余量，其次就是在作出任何行动时都要呆在圆环的光圈范围内，否则范尼克斯会让你尸骨无存。前进时会有一段路将圆环交给机器来运送，这段时间里玩家要跟着缓缓向前投射的光圈移动，移动得太快容易被前方还没缩小的食人花干掉。有惊无险地将装有慧星碎片的圆环拖到尽头处时过关。

葛松火山口

先将圆环送到前方的机关处激活守卫，不过激活步骤似乎出了点问题，所幸在千钧一发之际被武器店老板送来的耳机救下才不至于被守卫拍碎。守卫身上的炮台使用方法依旧是 R1 键 = 机关枪射击、L1 键 = 飞弹，注意飞弹只有 4 发，每次用完后都要进入一段短暂的充填时间，期间无法作出任何攻击。路上的各种敌人注意集火即可，值得一提的是将沿路上所有的灯塔（塔顶有黄色圆形灯的那种）摧毁会得到相应的奖杯。中期敌方的炮台出现后要最速集火，动作稍慢的话我方守卫就会遭到重创，最后要与数只敌方守卫对抗，根据画面中的集火提示攻击守卫的手掌来截断它的攻击，并在其胸前的核心外露时给予其致命的打击。我方守卫将玩家弹送到平台后本小节结束。

探索发电厂

本关中玩家的目的是恢复这里的电力，方法是接通每个区域里的能量通道，而接通的方式则是以谜题的方式让玩家去破解。首先玩家需要用吸尘器将圆柱形的能量导引器安装到区域中凹陷的装置上，然后再转动一旁的风扇以风力发电，电源接通后进路才会出现。大部分能量导引器在安装好后都会自动调整方向，小部分需要玩家根据导引器下方的箭头来调整电力的流向，也有少数导引器会隐藏起来，玩家需要先解开其他谜题才能取得导引器。中期为了恢复电源连接，玩家还要和同伴配合以重新连接维沙插头。以往关卡中的经典机关也会出现。每完成一个部分的电力充填后玩家都会根据提示射击缆线大炮来启动对应的太空站。期间出现的杂兵应该都不会给装备精良的玩家带来困扰。启动完最后一个太空站后，先不要急着推进，消灭前来狙击玩家的爪牙时视角应该会切换到让玩家看见英雄螺丝的角度。本小节的最后部分会在矛盾大厅入口前的平台处与无穷无尽的爪牙们战斗，坚持一阵子后我方守卫便会为玩家摆平全部敌人，接着等守卫猥琐地输入完入室密码后过关。

矛盾大厅

经过矛盾大厅的长廊来到深处触发剧情，本章结束。

Chapter 07 芙尼卡月球

太空喷射机升空

瑞奇一行人在得知库洛依德博士已经移居芙尼卡月球后登上太空喷射机飞往月球。本关中玩家要驾驶喷射机穿越小行星区，行进路线是逆时针方向，× 键加速，左摇杆控制喷射器的移动。喷射机的体力显示在左上方的蓝色槽中，与小行星碰撞会扣去少量的体力，扣光后游戏失败。另外喷射器有能源的设定，具体表现为体力槽下方的绿色能源槽，该槽消耗完后无法使用喷射器且触碰到任何小行星时会立即 Game over，玩家需要收集航道中的绿色能源罐来充填能源。途中还会遇到被困已久的武器店老板，不要因为他们的“人来疯”而分了心，无伤通过小行星区域会取得技能点。

芙尼卡火山口

着陆后搜索场景的右下方，那里藏有英雄螺丝。向上推进后会遇到火山蜈蚣，被它的身体触碰到会减体力，我们要先将它的身体部分破坏掉，然后才能对头部造成伤害，转化枪不凑效，暗星分裂链倒是效果拔群。前方还会遇到潜伏在黄绿色液体中的遁地兽，它们要从液体中出来攻击玩家前会先露出细长的眼球，我们可通过这一点来判断它的位置然后用转化枪集火，它的黏液攻击除了速度较快以外还附带高低差追向性能，建议用左右移动回避且最好能使用冲刺。消灭掉数只蜈蚣、遁地兽和若干杂兵后利用悬挂点来到上方破坏两台机器人，入手“反射盾”。后方区域中离子炮塔的射线攻击要用反射盾来抵挡，移动到电浆炸弹发射器的攻击范围后将炸弹打向炮塔的背后就能高效地解决敌人。附带一提魁克的专属武器能在射线中穿梭自如。继续前进会在途中收集到英雄螺丝并抵达四个绿色圆球机关所在的地方，从场景中央射出来的绿色射线不会对玩家造成伤害，用反射盾控制射线破坏四个机关开启通往隧道的入口。下降时再次操控喷射器，玩家要躲开离子炮塔的攻击并用 R1 键的冲撞击碎左右两侧的圆球机关以打开遮断去路的装置，落到最底层后本小节结束。

戒备森严的隧道

流程中的某些地段要躲在张开反射盾的同伴身后作业，而个别圆球机关则需要和同伴配合通过反射绿色射线来破坏。初期前进不久后会在地面旋转的地方看见远处藏在离子炮塔身后的英雄螺丝，我们可以站在最靠近炮塔的地方，然后在二段跳的最高点使用炸弹发射器将炸弹丢到炮塔的身后以暴风将其击毙。注意在干掉一个机器人的区域右边，通路中的十字路口右边设有第五个博士实验室，收集 250 只小动物就能进入。取得第五个莱诺战衣的部件后会进入使用喷射器向上方移动的部分，遇到挖掘机在下方的攻击死角进攻，每击碎一扇玻璃墙后要持续加速，否则极容易被下方逼近玩家的机关所伤，途中还会有不断坠落的石块，根据石块落下前的碎石提示适时回避，难度不大，另外有个别位置是绝对不会落下石块的。通过一连串形云流水的空中移动后搭乘上升降平台，一上来就有个英雄螺丝作为奖励。用反射盾和眼珠抛射枪开门后收拾掉数个机器人以及在同伴的掩护下用能源体一举歼灭实验室门前的离子炮塔群。进入实验室内部触发过关剧情。

库洛依德博士的秘密实验室

在大反派尼发利斯博士的调查下众人确认了艾飞梅利司所在的位置——某颗星球上的巨型充电座，大伙搭乘上太空船打算前往该星球寻找罪魁祸首尼波，不料在宇宙航行的途中遭到艾飞梅利司的袭击并坠落到不知名的区域，在这个冰天雪地的世界中瑞奇发现无法通过微弱的信号与外界联系，为了阻止敌人的阴谋，一行人只能见招拆招。

Chapter 08 北极海

虚无之中

关卡开始后先来到画面的下方回收英雄螺丝，然后不要急于破坏眼前的箱子，远处有螺丝收集器。从弹跳板移动至冰雪滑道，看见小斜坡就尽量登上去然后用跳跃来取得空中箱子里的螺丝，地面的炸弹用跳跃来回避的效果更好。滑到终点看见一只怪兽挣脱牢笼逃走，正准备追上去却被天空中落下的巨型电磁罩阻断了去路，悲催的是里面的各种敌人包括最后的波金斯型爪牙都无法逃过变猪的厄运。进入第二条冰雪滑道，注意地面会因为炸弹的作用而塌陷，塌陷部分的跨度略大，跳跃时不能过早，随后

会看见刚才逃脱的怪兽，在它的敲击下后方滚起了冲向玩家的雪球，好在雪球的判定不大，左右回避后滑进管道，管道上的火焰高度比肉眼看起来的要低，跳跃也能回避，另外被火烧伤时偶尔会触发停止滑动的 BUG，遇到这种情况时玩家只好在无法冲刺的情况下徒步前进，切换管道后便会恢复正常。前方出现的重锤机只会用双手砸碎玩家所处的浮冰，看到冰面上红色的标记出现后迅速移动到另一块浮冰上即可，这种体积巨大的敌人也是可以用小动物转化枪来对付的。干掉重锤机后再踩扁前面区域里的刀锋爪牙以及其余杂兵，进入第三条冰雪滑道，玩家要提前目测前方天花板上的冰柱然后避开它们的落点，经过一段较短的滑行后来到遍布箱子、小动物的平地，回收完右前方箱子堆中的英雄螺丝后前往对岸让扫描爪牙结算成绩。

北极浮冰

一上来就会遇到破冰而出的焦土爪牙，它在自己面前筑起火墙意味着玩家没有必要靠近，火墙的最大作用是模糊玩家的视线，如此一来敌人发出来的火球才有机可乘，其双手平举对着玩家的左右扫射的激光用跳跃躲过，可惜如此拉风的敌人依旧无法与转化枪抗衡。向前移动到战斗区域，大嘴鱼用暗星分裂链解决，其余的大中型爪牙则用转化枪对付。战斗结束后跳上右边进路中的浮冰，浮冰会在海面上来回移动，漂浮在周围的箱子可以用点燃器或炸弹发射器破坏掉。沿路前进来到海上战区，左右两边远处浮冰上的爪牙用远程武器集火，想快速结束战斗的话就站在边缘上用转化枪，不过后者的受伤风险较大，全灭敌人后稍等片刻，正前方会浮起浮冰。在弹药垫所在的浮冰上先用炸弹发射器招呼一下从地面和空中袭来的小型爪牙，然后用老办法应对左右两边陆续出现的爪牙。将挡道的焦土放倒后踏上移动的浮冰，漂流时左右两边会不断出现烈焰蜘蛛来炸毁玩家所在的浮冰，推荐用暗星分裂链来对付炸弹，浮冰的可移动范围会逐渐缩小，玩家要时刻留意地面情况以免掉入冰海。来到岸边的弹药垫补充完子弹后迎来残暴冰兽的挑战，交战时不要站在它的正面以防它的高空扑杀，近距离时的重拳横扫也较难回避，因此保持距离是无伤的前提，速杀方法依旧是左右移动并用转化枪集火，打倒四只冰兽后再次与武器店老板取得联系，前往对岸，本小节结束。

谷底

收集完散落在箱子里的螺丝后开播魁克和尼发利斯主演的爱情悲剧(笑),正当他们演到高潮部分时,在一旁看不下去的大胡子修理工中止了这段小插曲,原来他是代同事的班来修理保险丝的,尽管他的本职是浴厕修理工,但区区保

险丝又怎能难倒修复过无数马桶的他呢,片刻后众人踏上了前往乌佐市的传送平台,本章结束。

Chapter 09 乌佐市

城市遗迹

进入最终章。呆在传送平台移动时会看见远处的英雄螺丝,回收过后与同伴配合启动桥梁。过桥后迅速和 AI 一起用吸尘器将场景中的集结讯号灯破坏,否则敌方的爪牙会无穷无尽地出现。右边的弹跳平台区域有许多警卫,因此玩家需时刻装备着电浆炸弹发射器,路上放有一个英雄螺丝。随后利用各种悬挂点爽快地从空中移动到右下角藏有英雄螺丝的平台,补充好弹药后前往前方的养猪场,建议玩家解决掉眼前的两个爪牙后优先破坏后方的集结讯号灯,然后再专心养猪。照料好猪宝宝后开启右边的能源体机关,在桥的尽头牵引住悬挂点再利用滑道来到另一战区。中央的炮台可先放置不管,待摧毁掉左右两侧烦人的烈焰蜘蛛后再回过头来料理它,区域的左上方有英雄螺丝。随后清理完右方进路上包括焦土爪牙在内的全部敌兵后本小节结束。

城市

牵引上方的悬挂点移动到由离子炮塔驻守的长廊,玩家要跟在张开反射盾的同伴后面慢慢推进,期间注意用炸弹发射器捣毁左右两侧的警卫。从炮台身后的平台来到上层后先解决掉前方的敌人,然后返回上来的平台处,平台的右边深处有英雄螺丝,左边则有最后一个实验室,需 280 只小动物作为进入条件。入手莱诺战衣后继续赶路,在离子炮塔施虐的区域中如果有魁克的专属武器会相对轻松不少,选择其他角色的玩家也能依靠反射盾慢慢推进,在通路的尽头前算好时间差发动迫击炮重击将可恶的离子炮塔们一网打尽。桥

梁通往的平台上有一场为数众多的杂兵大战,战斗中平台的某些地方会塌陷。结束战斗后向前推进,看到远处苏西的身影正准备上前交谈时扫描爪牙出现。

彼蕾罗格高原

善良的瑞奇让意图向艾飞梅利司复仇的苏西以守代攻,而懂事的苏西体会到瑞奇的用心后乖乖地与(痴呆的)同伴据守在此地。从弹跳板飞跃至滑道上,滑道中的所有障碍都可以用跳跃躲过。着陆后先用莱诺战衣招呼一下墙上的两只烈焰蜘蛛,然后再安逸地打开机关。刚过桥梁就遭到不怕变成猪的焦土截击,成全它吧。后方的蜘蛛和低级爪牙继续用莱诺对付,过桥后杂兵众多,考虑到莱诺的弹药有限,转化枪仍旧是首选。战斗中武器店老板会告诉玩家说找来了帮手,不过等我们结束了战斗后那位帮手——史柏格司令才带着隔离舱从天空中缓缓靠近。接受史柏格为玩家引荐的好意后进入隔离舱,离别前史柏格请求玩家帮它干掉艾飞梅利司上那个惹人冒火的管家系统,前提是玩家没有被它的主人干掉。从隔离舱出来后过关。

艾飞梅利司

用反射盾摧毁两个机关后会看到流程里的最后一个英雄螺丝。用悬挂点移动到最终 BOSS 战的区域。盗取库洛依德博士的实验成果以及篡改艾飞梅利司的程序的幕后黑手至此真相大白,为了得到强大的躯体,拖拉纳斯侵占了库洛依德博士的宠物—迪恩可斯的身体并四处作恶,听完其长编大论的自由论后最终 BOSS 战一触即发。

战斗分为两个阶段,第一阶段中玩家先要和飞行器上的迪恩可斯交战,它会先放出爪牙来削减玩家的体力,好在平台的左右两侧都有弹药垫。消灭掉一波敌人后迪恩可斯亲自上阵,目前还无法对其造成伤害,回避它的飞弹时要先左右移动然后再跳起躲开地面的冲击波,片刻后 BOSS 会朝玩家和同伴射出射线,此时用反射盾抵挡住,系统会自动将射线反射回 BOSS 的身上,破坏掉笼罩在飞行器周围的防护罩后就可以对 BOSS 的发动进攻。当它的体力被扣到一定程度后会再次召唤杂兵,重复上面的步骤即可将战斗推进至第二阶段,注意后期的平台上会出现清道夫来妨碍玩家反射 BOSS 的射线。

第二阶段要与巨大的古鲁贝尔诺可斯交锋,初始时它只会用触手左右横扫平台,用二段跳可轻松躲过。打掉它一定体力后 BOSS 会吞食一旁的巨虫,随后 BOSS 会追加从嘴中吐出各种冒火杂兵以及用火焰横扫平台的招式,前者用暗星分裂链清理杂兵,后者用二段跳轻松躲过。BOSS 快要空血时会从平台上摔下去,此时左右两侧会依次出现一只残暴冰兽,将冰兽打翻后 BOSS 吞食了容器中的 Z 古鲁特(第一章的 BOSS),取得了它的电力与再生能力。回血后的 BOSS 连攻击方式也发生了变化,从它嘴里吐出来的电气吐息会围绕平台旋转,玩家可以躲在电气移动轨迹的轴心里,后期场中的电气越来越多时则要通过走位和跳跃来回避,打掉 BOSS 半管血后它再次利用电力将血回满……以同样的方法再打掉它一定血量后集火场景中央的电力球,随后用迫击炮重击依次开启场景中的四个机关并用吸尘器协助博士们从 BOSS 的嘴中拖拽出拖拉纳斯的恶灵。最后用各种强力武器集火十恶不赦的恶灵后,迎来意料之中、诙谐又不失温馨的结局。

奖杯列表

虽然在主菜单的个人档案中可以查看到部分奖杯的入手方法，但隐藏奖杯的那一栏依旧是一排问号。本作的奖杯收集难度不高，大约 20 个小时以内就能白金，接上两个手柄的话连与朋友合作的奖杯都能凭一己之力搞定。下面放出奖杯列表以供玩家参考。

四位一体（白金）
取得条件：取得本奖杯以外的所有奖杯。

让表继续跳下去（铜杯）
取得条件：不让空中计程车在夜光城受到损伤。

银河正义使者奖（铜杯）
取得条件：打倒Z古鲁特。

扫除炸弹（银杯）
取得条件：在阿尔达罗斯平原引爆85%的爆炸性箱子。

有人要寿司吗?（铜杯）
取得条件：打倒八钻飞蛾。

高超斗牛士（铜杯）
取得条件：在死亡森林里全部人都未被森林甲虫攻击到。

我们需要巨大纸巾（铜杯）
取得条件：打倒遁地巨虫。

史柏格2.0（铜杯）
取得条件：打倒史柏格司令。

某些星球的佳肴（银杯）
取得条件：将所有黏黏怪射回八爪珊瑚礁的水中。

这才是真正的大鱼（铜杯）
取得条件：打倒乌贼王

胆小鬼才需要夜灯（铜杯）
取得条件：未使用任何能源补充点通过罗沙区。

抵达的那一刻（铜杯）
取得条件：摧毁所有葛松火山口的塔。

太空航员（铜杯）
取得条件：通过兆瓦森林。

反射瞬间（铜杯）
取得条件：在芙尼卡月球戒备森严的隧道里只使用反射盾摧毁发电机，需要2P玩家配合。

冬季梦想园地（铜杯）
取得条件：逃出北极海。

荒谬任务（铜杯）
取得条件：45秒内通过乌佐市边界的镭射墙。

梅格纳斯的救星（金杯）
取得条件：打倒最终BOSS。

疯狂电浆炸弹射手（铜杯）
取得条件：用电浆炸弹发射器的一发子弹杀死8个敌人。

烈焰术士（铜杯）
取得条件：使用高热火焰枪同时烧死4个敌人。

击倒艺术家（铜杯）
取得条件：使用雷霆手套同时消灭3个敌人。

但要收拾后果（铜杯）
取得条件：在画面上同时出现10个小动物。

八秒钟（铜杯）
取得条件：和2名以上的队友使用暗星分裂链于8秒内消灭8个敌人，和AI配合也可以取得奖杯。

祖康先生传说（铜杯）
取得条件：使用祖康先生消灭100个敌人。

肉搏战传说（铜杯）
取得条件：用肉搏击倒150个敌人。

Q-Force传说（铜杯）
取得条件：以毫发无伤的姿态连续肉搏击倒50个敌人。

机器分身传说（铜杯）
取得条件：摧毁30个被机器分身分散注意力的敌人。

量子变流装置传奇（铜杯）
取得条件：透过量子变流装置吸收500次射击。

佐尼传奇（铜杯）
取得条件：消灭15个被佐尼枪减缓速度的敌人。

神出鬼没传奇（铜杯）
取得条件：在使用隐形斗篷时消灭15个敌人。

神速杀手（铜杯）
取得条件：2秒内消灭8个敌人。

超载传奇（铜杯）
取得条件：使用协力超载消灭60个敌人。

生命支援（铜杯）
取得条件：在剩下一秒时救起同伴，需要2P玩家配合。

以武器为友（铜杯）
取得条件：购买第一把武器。

火力升级（银杯）
取得条件：购入商店里半数以上的武器。

准备大开杀戒（金杯）
取得条件：购入全部武器。

出绝招（银杯）
取得条件：将一个武器升级至最高等级。

完全升级（金杯）
取得条件：将所有武器升级至最高等级。

银河英雄（银杯）
取得条件：消灭500个敌人。

Vac-U传说（铜杯）
取得条件：使用Vac-U 4000消灭50个敌人。

柏尔特银行家（银杯）
取得条件：存满100000个柏尔特，用掉的不算。

第一个一百万总是最辛苦的（金杯）
取得条件：存满1000000个柏尔特，用掉的不算。

等候室（铜杯）
取得条件：进入在线模式的大厅。

连线成功（铜杯）
取得条件：在线上和别人组队游戏。

传统风格（铜杯）
取得条件：2秒内消灭8个敌人。

电视迷（铜杯）
取得条件：和2位以上的玩家游玩离线模式，需要2P玩家配合。

战神 起源合集	SCE	动作
PS3	GOD OF WAR: Origins Collection	中英文合版
	2011年9月13日 1人	258港币
	无对应周边	对应玩家年龄：17岁以上

本作是 PSP 上的第一款《战神》,也是“《战神》系列”的第一个外传作品。剧情上相当于一代的前传，与泰坦、太阳神以及冥王等人的恩怨也是在这一作中便打下了浮笔。最重要的是，本作涉及奎托斯女儿的剧情，让嗜杀狂暴的奎爷多了一股子人情味，角色形象也更加丰满，那个煽情的父女诀别的 QTE 堪称经典。游戏的画面在当时的 PSP 上达到了巅峰状态，但由于技术的限制，流程也是全系列中最短的，而且从制作花絮来看，有不少已接近成品的关卡最终被舍弃，这也成为本作最大的缺憾。当然，对于玩家来说，不用费太多力气就能重温经典，顺便拿个白金也是不错的选择。

文 胜负师 & ACE 飞行员
美编 NINA

战神 奥林匹斯之链 完全攻略

系统详解

动作清单

基本操作	
左摇杆	移动
右摇杆	回避
十字键	武器切换①
○键	抓投②
×键	跳跃
△键	重攻击
□键	轻攻击
L键	防御③
R键	魔法④
START	菜单⑤
SELECT	暂停⑥

补充说明

①在获得“宙斯护手”后，按十字键的↓方向，可在“混沌剑”与“宙斯护手”中进行切换。

②普通敌人在地面和空中都可以进行抓投，一些不能直接抓投的敌人可在浮空后使用投技，或在削减其体力后，当敌人或 BOSS 头上出现○键时，使用抓投，并按照 QTE 的提示正确输入指令，完成对敌人的最后一击。○键还相当于动作键，用于开门、开机关、开宝箱等。

③因为 PSP 操作上的原因，本作中的翻滚动作改成了 L+R+ 相应方向，而 PS3 版追加了右摇杆翻滚的操作，从实际操作来看，L+R 的操作方式也挺方便。

④本作的魔法以按键组合的方式来实现。按住 R 键，按△键为使用“伊夫里特”;按□键为“拂晓光明”;按○键为“卡戎的愤怒”。在按住○键推动某些物体时，按 R 键蓄力再放开可以将物体一脚蹬出去。

⑤进入菜单后，可在首页按住○键消费红魂，对武器、盾牌和魔法进行升级。另外两页菜单中可以查看技表以及特殊道具的获得情况。

⑥暂停后可以进入“选项”对游戏进行设定，另一个比较有用的选项是“从最后通过的检查点重新开始”，如觉得自己失误过多，胜利无望，用这个选项可到达最后一个复活点，游戏时若出现 BUG 也可以用这一选项恢复。

特殊场合操作		
场景	操作	功能
水面时	×键	水面跳跃
潜水时	△或×键	向水面泳
	□键	向下方潜
	R键	快速前冲
攀岩时	左摇杆	移动/确定动作方向
	△键	用链刃进行重攻击
	□键	用链刃进行轻攻击
	×键	配合方向快速移动
天花板上	左摇杆	移动/确定动作方向
	△键	用链刃进行重攻击
	□键	用链刃进行轻攻击
	×键	向脸朝着的方向快速移动
	R键	从天花板上直接跳下

本作中的水下场景非常少，需要攀岩的场合也不多。因为攀岩时没有投技，所以遇到敌人建议用重攻击将敌人快速解决。如果在墙上被敌人抱住，就立即连点 L 和 R 键挣脱。

武器分析

混沌剑

混沌剑是奎爷的基本武器，在本作中链子的长度稍有缩短，招式方面与2代接近，但把强到逆天的“海克力斯灵魂”削弱了，不过最后一下变向使用依然是混沌剑的主力技。除了以下技表中所列出的招式，轻攻击键和重攻击键（□和△）交替按还能派生出一些连续技。但要注意，招式中的浮空和吹飞效果对部分敌人无效。对可浮空的敌人，“猎户鱼叉”异常好用，可跳起后按△键令敌人弹起，只要奎托斯早于敌人落地，就可以连按○键把敌人活活扯死（这招俗称“放风筝”）。另外，与L键组合的地面乱舞型招式，中途均不能取消，在《战神》这样有很多敌人都不会出现受创硬直的游戏中，随意使用的话是相当危险的。总的来说，整件武器的平衡性有所上升，在高难度时，招式的运用更加讲究。

等级	技能名称	操作	技能说明
1	伊卡罗斯强举（空中）	空中按×	就是一般动作游戏的二段跳
	海柏利昂升天	按住△	将敌人打浮空，长按△自己也会随之跃起
	猎户鱼叉	敌人浮空后按○	将浮空的敌人拉向地面
	普罗米修斯羽毛	□，□，△	高速实用型连技，第三下有浮空效果
2	混沌气旋	L+□	横向回旋的范围攻击，中途不可取消
	混沌气旋（空中）	空中L+□	在空中横向舞动链刃
3	海克力斯灵魂	△，△，△	强力的直线浮空连击，起始动作较慢
	海克力斯勇猛	△，△，□	强力的范围吹飞连击，速度也比较慢
	海柏利昂强权	按住□	地面的范围吹飞攻击
4	复仇女神横冲直撞	L+○	前方快速乱舞攻击，中途不可取消
	复仇女神横冲直撞（空中）	空中L+○	在空中纵向舞动链刃
	赫密士奔腾（闪避时）	翻滚中按住□	回避动作后的肩撞，有吹飞效果
	赫密士浮升（闪避时）	翻滚中按住△	回避动作后的浮空攻击，自己会高高跃起
5	地狱盛怒	L+△	纵向三下重击，第三下有浮空效果，中途不能取消
	地狱盛怒（空中）	空中L+△	从天而降的地面冲击，有浮空效果

宙斯护手

这是本作中的新增武器，可以说是“《战神》系列”中最牛的副武器，其实力甚至超越了混沌剑！首先宙斯护手本身具有超高的伤害输出，升至3级时，几乎每一拳都可以达到混沌剑连击结尾一击的威力。拳头的另一个特点是大部分招式都可以蓄力，但从个人经验来看，普通的三连拳蓄力的威力提升幅度不明显，不蓄力的效果更好，可弥补速度上的不足。“奥林匹亚攻击”具有快速破甲破盾的效果，对特定的敌人十分有效，而空中版本的蓄力时间短，破坏力却大得惊人，可善加利用。“奥林匹亚雷电”在二段跳后蓄力比较安全，蓄满力的打击范围广，威力巨大，在混战中大有发挥。宙斯护手几乎可以用来对付所有的敌人和BOSS，是游戏中后期的主力武器。另外，宙斯护手命中敌人可取得少量红魂。

等级	技能名称	操作	技能说明
1	宙斯神力	按住□或△	普通攻击的蓄力版本
2	奥林匹亚攻击	L+□	前方直线突进攻击，有吹飞效果
	奥林匹亚攻击（空中）	空中L+□	由空中向斜下方进行打击，有浮空效果
	赫密士交叉反击	翻滚中按住□	回避后向前猛挥一拳，有吹飞效果
	赫密士报复	翻滚中按住△	回避后使出升龙拳，有浮空效果
3	闪光奔驰	L+○	向前奔跑与翻滚相当的距离
	闪光痛击	奔跑中按□	跑动后的闪电二连击，有吹飞效果
	闪光波涛	奔跑中按△	跑动后的浮空攻击，自身不会跳起
	闪光痛击（空中）	空中L+○	在空中直接使出闪电二连击
	奥林匹亚雷电	L+△	猛砸地面产生圆形冲击波，有浮空效果
	奥林匹亚雷电（空中）	空中L+△	从空中砸向地面，产生冲击波

太阳护盾

太阳护盾接近于一件情节道具，在多场战斗中是必须使用，主要是将敌人的飞行道具反弹，只有这样才能对某些敌人或BOSS造成伤害。而且在低难度时，能否熟练掌握完美防御对于游戏进程的影响并不大，因此一开始可能会被玩家所忽视。而高难度时，因为完美防御可以弹开不少普通防御无法应对的招式，而两种反击动作都有无敌时间，经常可以化被动为主动，在对抗强敌或恶心的杂兵配合时还是相当有用的。反击方面推荐使用“太阳神的闪烁”，速度和范围兼备。需要指出的是，完美防御比想像中要简单，有时候连点L键也有效，当然，掌握一下敌人的出招节奏，会有更高的成功率。

等级	技能名称	操作	技能说明
1	太阳神反弹	攻击命中瞬间按L	完美防御，对一些普通防御不能的招式也有效
2	太阳神的闪烁	完美防御后按□	横向大范围的防御反击，有吹飞效果
	太阳神攻击	完美防御后按△	纵向的防御反击，有浮空效果
	太阳神反射	攻击命中瞬间按L	完美防御判定变得宽松一些

魔法介绍

火魔伊夫里特

伊夫里特是这一作中具有较高实用价值的魔法，其功效相当于2代的“阿特拉斯地震”。使用伊夫里特时，奎托斯处于全身无敌状态，相当于“放保险”。而魔法升级之后，不仅可以增加威力，还可以延长无敌时间，可谓攻守兼备。“恶魔地狱”的喷火有些分散，如能将敌人逼入角落使用，可以制造最大的伤害输出。2级喷火结束比较突然，如敌人没有死亡，建议立即翻滚跳开，以免不测。3级的最后一下范围很广，一般不会有这方面的担忧。

等级	技能名称	操作	技能说明
1	恶魔暴怒	R+△	大范围的圆形火焰冲击波
	恶魔暴怒（空中）	空中R+△	效果与在地面使用相同
2	恶魔地狱	R+△后连按○	冲击波后在地面追加喷火攻击
3	恶魔狂暴	R+△后连按○	地面喷火后再追加一次冲击波

拂晓光明

拂晓光明与1代中的“宙斯狂暴”比较相似，相当于弓箭，不过这个魔法的存在却相当鸡肋。首先拂晓光明的攻击力很低，魔力值消耗却不小；其次游戏中并没有设计一些非要使用弓箭才能通过的地方，连情节道具的作用也显现不出来；如果是要干掉离得很远的弓箭手，用太阳护盾的“太阳神反弹”反弹弓箭就行了，因此拂晓光明没有什么使用的价值，升级放到最后即可。

等级	技能名称	操作	技能说明
1	阳光闪耀	R+□	向前方目标投掷光球
	阳光闪耀（空中）	空中R+□	在空中投掷光球
2	阳光闪耀升级	R+□	光球的攻击力上升
3	发光艳阳（已蓄力）	R+□蓄力	投掷蓄力大光球

卡戎的愤怒

本作中新增的魔法，也是BOSS冥界渡神卡戎极具威胁的一招，高难度时老奎被这一招粘上可能直接就挂了。卡戎的愤怒的效果比较特别，由渡神面具发出的鬼火本身的威力并不大，但可以让敌人出现较长时间的硬直，此时可以用护手迎头痛击，威力不俗。需要注意的是，鬼火的硬直效果对一些大型敌人无效，或是只出现短暂的硬直，但也可以取消敌人的一些攻击动作。鬼火的另一特性是有传染性，如果多个敌人靠得比较近，用一发鬼火就能让他们都燃烧。鬼火空发时不消耗魔力值，所以可以放心使用。这个魔法的取得时间太晚，魔力消耗也不小，对其实用性有一定的负面影响。

等级	技能名称	操作	技能说明
1	卡戎的愤怒	R+○	让目标身上燃起鬼火，造成连续伤害
	卡戎的愤怒（空中）	空中R+○	在空中发射鬼火
2	卡戎的愤怒升级	R+○	鬼火的持续力提升
3	卡戎的愤怒升级2	R+○	鬼火的持续力再次提升

角色成长

技能成长推荐

杀敌、开宝箱、特定连击数以及用QTE杀死敌人，均可获得一定量的红魂，用红魂可以对武器和魔法进行升级。在本作中，将所有装备升至满级需要75000点红魂，所需红魂数量比较少，所以尽管流程比较短，也仅在最高难度时，因为红魂取得量下降才有可能在一周目无法实现全能力升满。依照个人经验，在一周目时，最先需要升级的是混沌剑，但也只需升至3级，习得强力技“海克力斯灵魂”后红魂可以先留着。之后推荐升级伊夫里特和太阳护盾，3级伊夫里特的无敌时间和威力都可以降低难度，而太阳护盾的防御反击物美价廉，也能时不时发挥些意想不到的效果。取得宙斯护手后，第一时间将其升至满级，这样一来可以大大增强战力，对游戏中后期的战斗很有帮助。至此技能成长就没有什么特别需要注意的地方了，视手中红魂数量进行其他项目的升级即可。

强化所需红魂一览

装备名称	2级	3级	4级	5级
混沌剑	2650	4850	8750	11250
伊夫里特	3500	10000	–	–
太阳护盾	1500	–	–	–
拂晓光明	2250	6250	–	–
宙斯护手	3750	10250	–	–
卡戎的愤怒	3000	7000	–	–

体力及魔力上限

如果是看到不发光的宝箱，那就要注意了，这种宝箱一般装有特殊道具“蛇发女妖眼”和“凤凰羽毛”。每取得5个女妖眼就可以提升一次体力上限，而5个凤凰羽毛可提升一次魔力上限。两种道具均为15个，但游戏中有这类宝箱的地方并不止30处，前面错过了后面还有机会补回，允许玩家有一些遗漏，这是“《战神》系列”中一个十分体贴的设定。在本攻略的流程部分，会给出可以最早拿到的女妖眼和凤凰羽毛的位置，这样奎托斯能以较多体力和魔力应对后期的战斗。而且之后这类不发光的宝箱中出现的都是红魂，对能力成长会有不小的帮助。

隐藏要素

难度设置

在难度设置方面，本作提供了4种难度。游戏初期即可选择凡人（容易）、英雄（普通）和斯巴达人（困难）3种难度，以任意难度通关一次，神（极难）难度便可开启。在各难度下，角色的基础数值会各有不同，下表中的攻击力表示玩家对敌人造成的伤害情况，防御力为敌人对玩家造成的伤害；而绿魂、蓝魂表示取得这些魂时的回复量；红魂表示经验值的取得量，额外奖励不受此数值影响；魔力指使用魔法时魔力的消耗速度。从数据中可以看到，神难度的伤害值为英雄难度的5倍，虽然敌人的配置并没有什么变化，但光是5倍伤害都有些耸人听闻，而整款游戏中也只有神难度才会给玩家制造真正的麻烦。

难度	攻击力	防御力	绿魂	蓝魂	红魂	魔力
凡人	200%	200%	150%	150%	200%	75%
英雄	100%	100%	100%	100%	100%	100%
斯巴达人	100%	40%	75%	75%	100%	100%
神	75%	20%	25%	25%	75%	100%

隐藏服装

在通关后，除了红魂以外，所有能力都可以在同难度以及低难度中继承，并可使用隐藏服装。本作的共有三套隐藏服装，因为只有通关后才能使用，所以只是娱乐之用。土豆装的样子十分搞笑，但魔力无限却极为强大，相当于1代的奶牛装。麦当劳装的奎托斯样子像李逵，武器也变成了双斧，攻击力提升在两倍以上。至于哑剧演员装可增加3倍的红魂取得量，但这一能力极其没用，因为一周目几乎都可以达成能力全满，二周目时有再多的红魂也没处可用。不过哑剧装还有一项有趣的特性，那就是手中的武器以及武器的攻击效果都是看不到的，玩家需要估算武器的攻击距离，隔空命中敌人也颇有些戏剧效果。

服装	取得方法	特殊能力
土豆装	任意难度通关一次可取得	魔力无限
麦当劳装	完成全部“哈迪斯的考验”可取得	攻击力大幅提升
哑剧演员装	神难度通关一次可取得	取得红魂大幅增加

小技巧合集

1. 快速移动：《战神》每一作都有快速移动的特殊操作，本作也不例外，只是操作方式比较特别，需要按住 L 和 R 键推行进方向，不必松开键，奎托斯就能使出连续的翻滚。而翻滚中按□、△或○键都可以减少硬直，使翻滚速度加快。另一种快速移动法需要取得宙斯护手并升至 3 级才能使用。操作方法是按住 L 键再按○键使出奔跑后，在跑到快停下时连点两次○键，会再次使出奔跑，如此反复就能连续奔跑，速度与翻滚法相差无几，但还是翻滚法更实用。

2. 高速灵魂：“海克力斯灵魂”（△△△）是混沌剑的主力技，但是其出招的起始动作有些慢。在前两作中，弥补一这缺陷的方法是将操作改为□△△△，其灵活性大为加强。本作中还可以在翻滚后输入△△△，出招速度更快，可在回避之后立即使用。

3. 无限连拳：无限连拳限对可被护手的普通攻击打出硬直的敌人有奇效，只要有节奏地按□、□、L、□、□、L，用防御取消第三下，就能把敌人活活屈死。如有敌人逼近，可挥出第三拳将敌人吹飞打散，之后又能实施无限连拳。这一招可以让“宙斯护手”如虎添翼。

4. 投技妙用：“《战神》系列”的投技一向十分强大，在本作中的作用更加明显。首先，投技动作中奎托斯全身无敌，而投技一旦成功实施，其他敌人的动作都会中止，连攻击都会被取消，这种情况包括连续的地对空投技，俗称“放风筝”。投技的安全性可在游戏中广泛利用。

5. 智取鸟妖：到处乱窜的鸟妖虽然可以用投技一击必杀，但直接使用投技，鸟妖通常会回避并反击。有一个方法可以轻松对付女妖群。先用混沌剑的轻攻击点一下定位，只要命中鸟妖就立即用投技，可以把鸟妖从很远的地方一把拉过来干掉。

6. 体力回复：在检查点复活时，奎托斯的体力和魔力值一般都是与到达此地区时的数值相同的。但在一个区域连续死亡并接关 5 次以上，体力就会一点一点回复，但不会加到满值。如果体力全满却接关 5 次以上，那么体力值反而会扣那么一点点。利用这个回复特性，我们可以在体力较少时，用不停自杀的方法来回复体力。这样一来，更多的变色宝箱可以用来回复魔力，这在高难度中，是一个比较实在的回复策略，更多的魔法使用机会也可以让流程更加顺利。有人可能会说，随着回复的体力越来越多，自杀也会很费时间吧。没关系，只要在自杀 5 次后，按 SELECT 键，连续选择“从最后通过的检查点重新开始”，就能很快把体力加上去，只是场景中没有敌人时无效。

6. 连击技巧：正常情况下在本作中要打出高连击数并不容易，对连击数特别执着的玩家可以连续使用翻滚，这样一来连击有效时间就会处于暂停状态，画面右下角的连击数显示也不会消失。只要在实战中运用得当，可以将场景中全灭敌人前保持连击数不断。另外，空放魔法也可以让连击有效时间暂停，但意义不大。

7. 魔法高跳：魔法高跳的 BUG，而且不需要无限魔力，因为空放“卡戎的愤怒”是不消耗魔力的。高跳的操作是这样先用宙斯护手按住△键高高跃起，在最高点按 L+△键，奎托斯会向上升一点点，在他下落之前按 R+○键发射“卡戎的愤怒”，可取消出招并增加滞空时间，此时再用 L+△升高，再用 R+○取消……如此反复，在达到足够高时使用 L+□键向斜下方打击，就能到达一些很高的平台，或越过一些障碍了。只是这种高跳的操作比较复杂，误操作也时有发生，。

8. 发疯的土豆：关于土豆装还有一个小秘密，那就是能够超高速连续使用“卡戎的愤怒”。方法是先按十字键的下方向换武器，在画面停顿时就立即按住 R 键连按○键，这样一来奎托斯会像发了疯一样地抽搐，其实就是在投技和“卡戎的愤怒”之间来回取消，魔法的发射速度十分惊人，从连击数的跳动速度可以看出攻击速率也有明显提升，而且在空中也能达到相同的效果。其他服装也可以使用这一招，只是魔法消耗速度太快了，达不到发疯的效果。

奖杯攻略

本作的奖杯难度很低，快的话 5 小时左右就能白金！主要是因为白金并不需要打通神难度，只需要通过斯巴达人难度即可，也就是说最快一周目便可白金。但如果之前没有玩过 PSP 版，那么就算是这个难度，还是会有不少地方会对玩家造成挫败感，特别是最终 BOSS，第一形态时失败了还得强制看剧情动画，一周目时动画是跳不过的，所以会让人有些烦心。要是不再乎三四个小时的流程时间，可以先打一遍低难度熟悉下关卡与系统，第二遍再挑战高难度也是可以的。另外，游戏中有几个奖杯如果错过了，且没留存档，那就必须二周目来补了，它们分别是“无辜牺牲”、“待宰山羊”、“固若金汤”、“老好人”，当然还有收集部分，请特别注意一下。

奖杯总数：36 铜杯：20 银杯：10 金杯：5 白金：1 奖杯难度：D

人上人（白金）
取得条件：获得除此之外的所有奖杯

奖杯说明：本作的奖杯有大量为剧情奖杯，以下无特殊说明的情况均为剧情奖杯，不会遗漏。

坐霸王船（铜杯）
取得条件：杀害船夫卡戎

挥棒击退（铜杯）
取得条件：令蛇妖撤退

狠下毒手（铜杯）
取得条件：推开卡利俄珀

环保主义（铜杯）
取得条件：将能力转移到遗弃树上

丧妻之痛（铜杯）
取得条件：杀害佩儿西凤

受枷锁的巨人（铜杯）
取得条件：以锁链束缚巨人亚特拉斯

还以颜色（铜杯）
取得条件：运用反弹解决谜团

海龙王象征（铜杯）
取得条件：取得崔坦的长矛

击败摩菲斯（铜杯）
取得条件：将燃烧的手推车推到最上面

无辜牺牲（铜杯）
取得条件：找出蛇妖的秘密
奖杯说明：中文版翻译有点问题，让人难以理解。其实这个奖杯的取得方法就是游戏初期在用弩炮攻击巨蜥怪（中文版称之为“蛇妖”）时，先把弩炮对着中间方向射一炮，这样可以在之后多拿一个道具，同时也可以解锁这个奖杯。

两女一男（铜杯）
取得条件：取悦波斯女人们

花钱不手软（铜杯）
取得条件：强化任何武器

海上激战
铜杯

取得条件：防守阿提卡岸边

BOOOOOOOM!!!
铜杯

取得条件：杀害蛇妖

改写波斯历史
铜杯

取得条件：杀害波斯王

连环枷锁
铜杯

取得条件：挣脱地狱锁链

放低姿态
铜杯

取得条件：移动巨人海柏利昂

终点在望
铜杯

取得条件：跑过长长的锁链

神力手套
铜杯

取得条件：取得宙斯护手

平衡力十足
铜杯

取得条件：走过所有木梁

奖杯说明：比较搞笑的一个奖杯，所谓的所有木梁，其实只是一根，因为游戏中只有一根木梁。

旋转木马
银杯

取得条件：唤醒全部三匹战车骏马

以眼还眼
银杯

取得条件：收集所有蛇发女妖眼

奖杯说明：按照流程攻略指示，收集15个即可，万一有一两个遗漏也可以在后面的宝箱中补。

凤凰展翅
银杯

取得条件：收集所有凤凰羽毛

奖杯说明：注意点同上一个奖杯。

完美主义者
银杯

取得条件：完全强化所有武器/魔力

奖杯说明：若选择斯巴达人难度，一路上敌人全杀、宝箱不漏，那么在最终BOSS战前可以确定能将全能力升满，且还能多上几千点的红魂，因此不必太过担心。

放马过来
银杯

取得条件：完成200连击

奖杯说明：方法详见奖杯“重量级攻略”。

待宰山羊
银杯

取得条件：割破50个萨提尔的喉咙

奖杯说明：萨提尔就是山羊怪，在太阳神神殿和游戏末期会集中出现一些，但总数应该不到50个，而且割喉是山羊怪头顶出圈时的QTE终结技，如果打得太用力，可能在还没使用QTE时就把敌人打死了。不过这个奖杯是可以刷的，最佳刷羊地点是刚刚取得魔法“卡戎的愤怒”，此时魔力不减，就用卡戎的愤怒把羊打到出圈，然后使用投技。杀光小羊们之后就选从这个检查点重新开始，反复刷即可。

固若金汤
银杯

取得条件：反弹50次攻击

奖杯说明：就是完美防御50次，一般来说可自然取得，因为有不少战斗必须使用反弹。但为保险起见，还是主动多用，尽早解锁吧。

破茧而出
银杯

取得条件：连续五次打破石化状态

奖杯说明：故意被美杜莎石化的话有风险，因为石化中被打到会直接死亡。可以在游戏后期佩儿西凤的神庙走廊里清光敌人，留下一个石化面具来实现。如果不小心错过了也不要紧，可以在“哈迪斯的考验”中选择任务“关键时刻”，这里也有石化面具可以利用。

老好人
银杯

取得条件：一分钟内没有推开卡利俄珀

奖杯说明：本作中最为经典的一幕，同时也包含了最容易遗漏的奖杯。到这里时已经接近游戏的尾声，错过了就相当于要重打一遍，千万小心！其实只要什么都不做，等奖杯弹出后再把女儿推开就行了。

百看不厌
银杯

取得条件：观看影片“亚特拉斯与佩儿西凤”三次

奖杯说明：这段影片其实就是最终存档后往前走，冥后变身带着奎爷飞到天上，再把他撞入最终决战场地的剧情动画。如果你第一遍打的就是斯巴达人难度，很可能会在最终BOSS第一形态上死上几次，那这段动画就能看上三遍了。要是你十分神勇地一遍就过了第一形态，那么就请在通关之后进入“宝藏”选择，观看“剧情影片”，按圈键跳过无关剧情，把这一段完整看上两遍就OK了。

轻而易举
金杯

取得条件：完成“哈迪斯的考验”

奖杯说明：本作的挑战模式难度不大，参看后文心得多尝试几次。

重量级攻略
金杯

取得条件：完成1000连击

奖杯说明：本作要打高连击其实挺难的，但可以利用土豆装的无限魔力来轻松实现。通关之后选择最低难度，继承存档并用土豆装开始新游戏，一路魔法狂轰，十来分钟就能见到波斯王。之后就连用“卡戎的愤怒”，只要不发动QTE，BOSS是不会死的，一直轰到1000连击就可以收工了。

角色扮演
金杯

取得条件：换上已解除封锁的装束来游玩游戏

奖杯说明：相当于穿土豆装去解1000连击的奖杯时又白送了一个金杯。

意犹未尽
金杯

取得条件：完成游戏

值回票价
金杯

取得条件：完成游戏（困难模式）

奖杯说明：斯巴达难度游戏初期就能选择，所以只要通关一遍就能解决这两个金杯。以下流程部分会以高难度为基础，对战斗难点进行分析，推荐一些行之有效的打法。

流程与收集

阿提卡的抵抗

一开始面对波斯士兵，最安全的方法就是用○键使用投技。另外还可以熟悉一下浮空打击方式，就是二段跳跳到空中后按△键，这样地面的敌人会被打到半空，接下来用○键进行空中投技打击。以后这一套连技会经常被使用到。干掉波斯士兵后，使用巨弩击破靠岸的波斯战船。然后从楼顶的破裂处跳下去。

屋内有不少木箱子，为了积攒红魂，所以往后场景中能破坏的物品都尽量击破。开门后与独眼巨人角力一番，接下来就是和巨蜥怪的第一次战斗。当巨蜥怪大嘴咬过来时可以按下 L 键进行防御，防御后使用□□△键进行攻击是最稳妥的打击方式。BOSS 吐过来的火球用翻滚闪避。

完成 QTE 后巨蜥怪被暂时打退，之后要将攻城车推向城门后把门撞破。注意城门左侧的木台上有【蛇发女妖眼 01】。游水过去，干掉岸边的波斯兵，推动机关到底部，利用翻滚才能通过迅速下降的大门。下来后优先干掉弓箭兵，场景右侧的木制大型攻城车可以破坏，里面有两个红魂宝箱。破坏左侧攻城车，从楼梯爬上去。爬到中途可以跳到中间的木板上，在里面的宝箱中获得【蛇发女妖眼 02】。

BOSS战 波斯王

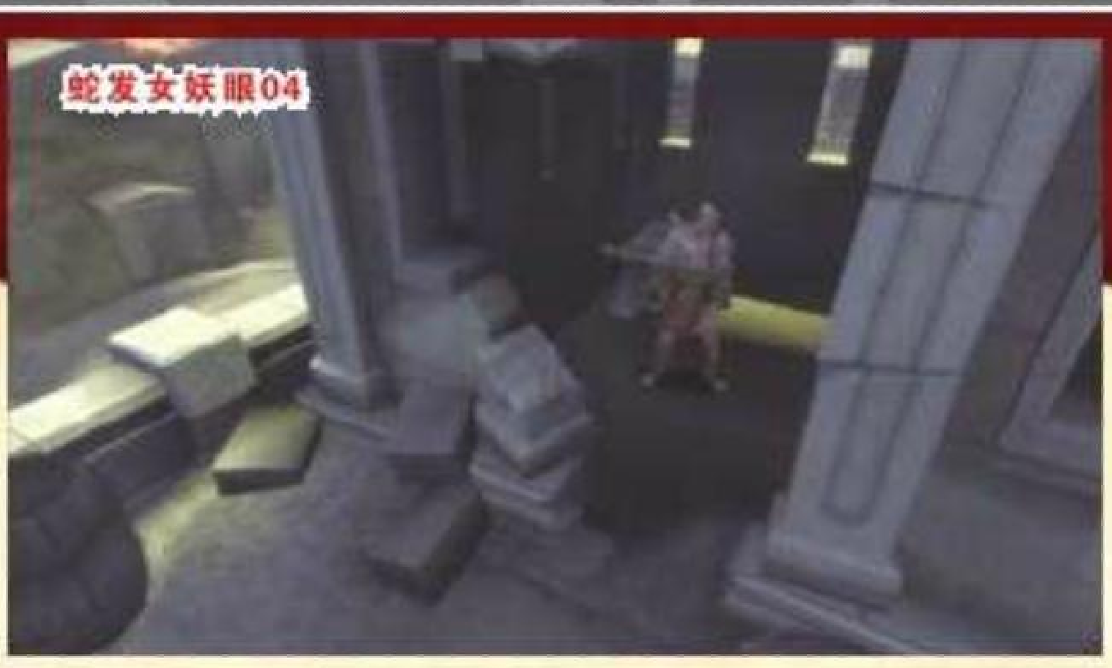
这算是游戏中第一场正式的 BOSS 战。波斯王的普通二段挥刀防御即可，但大刀变红时可以破防。他还有一招独门绝技“伊夫里特”，具有大面积攻击效果。看见这两招的起式后，玩家要迅速利用翻滚进行躲避。□□△是目前最有效的招式。在高难度下，杂兵在 BOSS 战中也是不小的威胁，要优先、快速解决。胜利后获得第一个魔法“伊夫里特”。

干掉几个杂兵后，大殿内两扇门会自动开启，进入右侧房间，有两位波斯美女等着你享用。出门后来到城楼外，这里不断会有波斯士兵从楼梯爬上来增援，需要将左右两处楼梯踢下去。但中途敌人还会扶起楼梯，所以玩家要勤快的去拆楼梯。利用空隙将弩炮调整，对准巨蜥怪射击。**注意！**将弩炮调整到中间位置进行射击可破坏远处的一座建筑物，到时候可去到那里获得宝物，而且还能解开一个奖杯。

抬起大门进入房间后先别慌着扳动机关，前方阁楼上可获得【凤凰羽毛 01】。下去后就是第一次和独眼巨人的战斗。独眼巨人的全部招数都无法防御，只能依靠其攻击的间隙进行反击。巨人两下砸地然后接双手一拍的攻击后会有一段较长时间的停顿，这是对它实施打击的好机会。□□△是目前最有效的招式。

接下来在记录点左侧可以获得【蛇发女妖眼 03】。爬墙上城楼，在这里依然要踢掉侧面的楼梯，防止波斯士兵爬上来增援。之前用弩炮破坏的建筑就在这里，从木板走过去，被破坏的建筑内可获得【蛇发女妖眼 04】。在场景内，一个有两个弓箭手把守的屋顶上，可跳过去获得【凤凰羽毛 02】。

来到集市广场，又遇到了巨蜥怪，从它口中掉落的尸体是一个解谜道具。在集市搜寻一番，这里有不少的红魂可以取得。广场上有一个大木箱，将其推到地面的机关上，然后抱起尸体通过启动的小门，再将尸体放在地面的机关上，如此



一来，另一扇门就会打开。进入后沿走廊前进，还能在拐角的宝箱中获得【凤凰羽毛 03】。从走廊出来就是 BOSS 战了。

BOSS 巨蜥怪

这场战斗在高难度时还是有点麻烦的。和巨蜥怪的战斗目标就是通过攻击将它逼退到前方城楼上，所以玩家不要向后靠。巨蜥怪突然咬过来的两下可以完全防御，当成功防御后就是反击的最佳时机。不过任何多余的动作都会非常危险，这里推荐玩家成功防御巨蜥怪两下后，仅按△键进行一次重攻击，让后就立即再防御。当它吐火时就利用二段跳进行躲避。整个战斗只需攻击巨蜥怪的头部,如果打它的双脚反而会被它抓。如此反复，稳扎稳打几次，就会出现 QTE 按键提示，成功后巨蜥怪很可能被逼到前方的城楼上。现在它吐出的双火球非常危险，一定要通过积极的翻滚躲避。来到它身体下方就能再进行一次 QTE 虐杀，最后用城楼断壁给予巨蜥怪重击。如此反复两次后，BOSS 还剩下最后一口气。边攻击边等待 BOSS 喷火，只要画面中一出现○键符号就立即用 QTE 终结这头怪兽。

马拉松城

剧情动画结束后，就能在山崖上取得【凤凰羽毛 04】。从山崖下来，这时的马拉松城已经被黑暗完全笼罩。从记录点右侧的楼梯上去，破坏木栅栏后就可进入房间内。由于目前奎托斯的等级还不高，遇到拿双剑的上级杂兵可以多用“放风筝打法”，具体操作有两种方法，一是面对敌人□△（长按），空中时连续按○键；二是二段跳起，空中△将敌人从地面打起来，然后连续按○键。对成群的杂兵时也可以

用这一招，因为投技动作中奎爷是无敌的。

干掉双刀杂兵后，打破前方房间的木板，在凉台上可以获得额外补充。来到城市的街道，这里除了和双刀杂兵以及弓箭手战斗外，街道两旁的房屋大多可以进去取得红魂。前方街道迷茫着的黑雾触碰不得，只有推动燃烧的箱子前进。过大门后，场景中可获得【蛇发女妖眼 05】。不远处将出现经典敌人女妖，注意躲避它突然而来的扫尾攻击。将旁边的机关扳到底可以关闭旁边大

门，从此女妖不再出现。

利用场景内雕像的火把点燃木材车，推动该车前进，在黑雾街道右侧可获得【凤凰羽毛 05】。

街道尽头，奎托斯将和新敌人剑齿虎战斗。幸好剑齿虎的基本攻击可以完全用 L 键防御，它的飞扑不容易判断，但被扑倒在地造成的伤害并不大，所以也不用过分担心。每次防御住剑齿虎的利爪攻击后，就用□□△反击。剑齿虎最厉害的吐雾攻击可以利用魔法“伊夫里特”的无敌时间来对付。干掉剑齿虎后将场景右侧的大石块打碎就能继续前进了。

太阳神神殿

来到太阳神神殿入口，不必理会现在看到的机关。与雅典娜雕像对话完毕后，在广场左边的水池尽头，玩家可获得【蛇发女妖眼 06】。右边水池与墙壁的夹角出还有一个比较隐蔽的红魂宝箱。

由升降平台上来，会遇到扔燃烧弹的山羊怪。道路右侧玩家还能找到【凤凰羽毛 06】。山羊怪的燃烧弹攻击力很高。对它进行摔投，如果掌握不好的话反而容易伤到自己。所以这里还是建议用放风筝打法。对付接下来出现的拿双叉的山羊怪，利用二段跳起，空中△将它从地面打起来，然后连续按○的打法非常有效。最后扳动道路尽头的开关后，原来广场一侧的铁门被开启了。现在就乘坐升降梯原路返回。

在前往铁门的路途上，中心小广场中会有一场恶战。这里出现的是燃烧瓶山羊怪和双叉山羊怪的组合军团。这里强烈推荐用空中△接○的打法，如果不这样打，本次战斗将会相当艰苦。

最后启动铁门处的机关，闪光的大门就能用混沌剑给强行拉开了，这是进入神殿的大门。经

过神殿长长的走廊，消灭完一群飞来飞去的鸟妖后，拉动房间内两座战士雕像，分别可以开启左右两扇小门。

从右侧门进去，这里遇到手持双刀的、头戴金色头盔的杂兵。它的一招双刀重砍无法防御，所以还是用浮空连技吧。打开机关后，从左侧门进入，通过这里的大门来到了神殿内的大型升降平台房间。楼梯旁边的宝箱中可获得【凤凰羽毛 07】。

打掉升降机上两个固定机关，升降机开始下降。这里的战斗面积很小，同时出现 3 个双刀小兵很是混乱，所以在地面上非常危险。还是推荐用空中△接○的打法，对付他们很是舒服。升降机停止后，会遇到拿盾牌的新敌人，要快速用□□△打掉它的盾牌，之后控制好距离用混沌剑的三级攻击□△△△找机会攻击它就可以了。与太阳神妹妹厄俄斯对话完毕后，拉断石柱离开这里，走到尽头可获得【蛇发女妖眼 07】。

接下来击破大殿内的石台，可获得太阳护盾，有了它就能对敌人进行防守反击了。从旁边楼梯

上去，在二楼可获得【蛇发女妖眼 08】。然后从大门出去，由旋梯重新来到神庙外面。干掉两只剑齿虎后，用太阳护盾在平台中央打开新的道路。来到下面的房间，将房间内两座雕像推到墙壁插孔处。拉动墙壁上的机关，在左侧会有暗藏的空间可以进入。

在充满光线的房间内，里面能获得【凤凰羽毛 08】。拉动房间内的两个座雕像，让光线射到墙壁的浮雕上。然后石台上出现了亮光。奎托斯站到亮光处按下 L 键进行光线反射。最后来到外面的骏马雕像处使用太阳护盾。第一道光线就这样释放出来了。顺着台阶下来，在环形大殿内的尽头还能获得一个【蛇发女妖眼 09】。最后通过场景左侧一面虚幻的镜子来到新的场景。

奥林匹斯洞穴

蛇发女妖眼10

游水来到对岸的小石台上，将获得【蛇发女妖眼 10】。从对岸的岩壁爬上去后，获得潜泳的能力。按下 R 键撞破铁栏杆，游进水下建筑中，在中途的宝箱里有【凤凰羽毛 09】。最后连续撞击两扇破铁门后开启机关。现在就可以上岸攀爬到洞穴的高层。攀爬上来后，玩家将面对一个头巨大的牛头怪，由于它的任何攻击都无法防御，所以只能以躲避为主。现在玩家应该将混沌剑进行多段升级了，当牛头怪距离奎托斯较远时候容易发动冲刺攻击，这一招威力惊人。牛头怪每一次冲刺攻击后，都会有一小会儿停顿。玩家利用 L+R 配合方向键翻滚躲避开后，连续按下△△△可以迅速发动大招攻击，再配合魔法，单个的牛头怪还是能轻松应付的。以后，翻滚加△△△的快速强力攻击组合将经常被用来对付大型敌人。

凤凰羽毛09

和太阳神的妹妹对话完毕后，从水道离开，上岸前有一段区域可以进行潜水，由此潜下去后可开启宝箱得到【蛇发女妖眼 11】。来到三座巨大雕像前。玩家需要在火球击中你的瞬间按下 L 键弹反火球，从而击毁雕像。反复 3 次后可获得了新能力“拂晓光明”。以后敌人的任何飞行道具都可以在攻击到你的瞬间按下 L 键进行防守反击。接下来玩家将进行一场训练战斗，玩家可以利用反射解决敌人，也可以用 R+□直接用光球干掉敌人。从前方任意三个洞口进入，走廊内将获得【凤凰羽毛 10】。

蛇发女妖眼11

凤凰羽毛10

从悬崖跳下原路返回，环形大殿内已经充满了金光，开门出去后来到最初的大型升降台。开启升降台后就是一场虐杀鸟类的表演，一般情况下根本不用移动，直接按下○键即可。来到屋外还能获得【凤凰羽毛 11】。

凤凰羽毛11

来到屋外，先干掉扔燃烧瓶的杂兵，最后集中精力干掉盾牌敌人。靠近底部墙壁处可获得【蛇发女妖眼 12】。接下来是游戏中最大型的谜题：

1. 将盾牌放入场景中的金光圆盘后就升起了一个光线控制杆。左右摇动控制杆，可以开启场景中最前方的两个密室，随后露出两座雕像。

2. 将盾牌向左的雕像推到右下方的压感机关上，光线照一下此雕像，开启左下方密室。

蛇发女妖眼12

3. 依照同样的原理，将盾牌向右的雕像推到左下方机关，打开最后的一个密室。

4. 将四座雕像按照后排两座雕像方向向前，前排两个雕像方向左右相对摆好，这样中间升起的两面镜子就有了反射，只要光线射向中间，整个光线就形成了一个回路。

5. 最后站在石台亮光处后按 L 键反射光线即可再释放一道金光。

从平台降下后，通过光线板，在下层获得【凤凰羽毛 12】。来到新的房间，在右侧宝箱中还能获得【蛇发女妖眼 13】。打破房间内右侧的雕像，这就成为了一个平台。将其推向墙壁后，站上去按 L 键发射光线。至此，太阳神马车全部三道光线均已被释放，现在前往太阳神神殿的入口处，悬崖下方的敌人可以不打。搬动最初的三个机关就大功告成了。

凤凰羽毛12

蛇发女妖眼13

地狱深渊

前方不远的断壁处，玩家可以很容易看到宝箱。这里需要原地二段跳后抓住天花板，然后再过去取得，在平台上可获得【蛇发女妖眼 14】。从悬崖爬上来后会遇到两只美杜莎。除了不停的翻滚来躲避它们的石化光线外，翻滚后的△△△攻击对它们杀伤力最大。在断桥前往画面外侧走一点，有一处可以爬下的悬崖，这里有一条通往宝箱的途径。沿着峭壁走到边缘可获得【凤凰羽毛 13】。

蛇发女妖眼14

凤凰羽毛13

从断桥过来后，是一场与双巨人的恶战。首先务必用浮空连段优先干掉烦人的双刀小兵，之后除了用翻滚躲避来拉开与巨人的距离外，建议集中火力先干掉一个巨人，那么剩下来一个就容易多了。

来到废墟处，打破墙壁后会出现一个宝箱，里面是【蛇发女妖眼 15】，至此体力达到最大值。推动废墟中间的石台跳跃到前方高处，推倒石条，攀登上高台后，这里有破裂的墙壁可以打破，从中将获得【凤凰羽毛 14】。

来到哈迪斯之门前，由于这里地形不利，加上盾牌兵的攻击范围很广，导致这场战斗比较艰难。首先将鸟妖全部消灭，然后将盾牌人的盾牌用□□△击破后，它们移动速度会变快。当它们来到身边后可选择用伊夫里特攻击两次，如果全部命中，再来一下重攻击可以至少使一个盾牌人出现 QTE 提示。干掉其中一个后，剩下一个就容易多了。

经过长长的楼梯，来到刀锋房间，这里的战斗思路和先前基本相同。场景范围更大是优势，而由于魔法无法得到及时补充，剩下完全凭借玩家的移动和打击技巧。

第一次与冥府渡神卡戎的战斗是必败的，被打下地狱深渊后，一下来就能取得**【凤凰羽毛 15】**，现在奎托斯的体力与魔力均升到最大值。来到岔道口，右侧是只是一个魔力宝箱，可以无视。左侧对付成群鸟妖可采取□击中后，再接○进行抓投的方式快速结束战斗。开门进去后，这里的战斗可以不打，直接从铁链过去。攀爬过墙壁后，先干掉鸟妖，再打美杜莎。接下来将场景左右两个雕像拉出来，从中间秘门过去。

接下来是弓箭敌人和牛头怪的混合战斗，优先干掉场景四周的弓箭兵。然后还是利用翻滚后的快速△△△进行攻击最为有效。不过难点在于不能有太多失误，因为这里要对付先后两头牛头怪，而弓箭兵数量不少。之后从左侧楼梯上去，打破房间里面的墙壁来到外面。通过贴墙走的方式来到对面一层，扳动机关后前往由楼梯前往二楼。在墙壁上获得密室守护者的钥匙，并将尸体推到楼下然后用尸体压住机关，最后开锁伸出石桥。

在宙斯神庙获得新武器“宙斯护手”，取得后可立即升级，因为升至三级时才能把这件武器的威力完全发挥出来，在此后的战斗中“宙斯护手”的作用会比混沌剑更大。过桥后用宙斯护手打破层层障碍，最后击破哈迪斯雕像离开这里。

攀登悬崖上来后，这里有一场比较棘手的战斗，由于有两条美杜莎，再加上几个双刀杂兵，这一组合导致玩家攻击受到很大限制。这里打法比较多，使用护手的空中 L+ △蓄力大范围攻击，可以快速干掉美杜莎，此招对付美杜莎有遏制作用，也能打破双刀小兵手中的盾牌。战斗完毕，开动机关。然后跳过两个空中悬挂平台离开。

当看到擎天巨人阿特拉斯后，接下来的一场战斗比较特殊。因为不仅要避免弓箭兵的干扰来干掉牛头，而且还要干掉远处的弓箭兵。这样需要考验玩家的防反技巧。

来到推动滑轮处，这里的仿佛是 2 代关卡的重演，中途出现的敌人并不强大，用投技可轻松解决掉。从地狱爬上来的第一场战斗完全可以不用打。接下来就是 BOSS 战。

BOSS 卡戎

卡戎的战斗需要稳扎稳打，主力武器推荐用宙斯护手，用这个武器可以比较快地削减 BOSS 体力。卡戎的第一种攻击就是镰刀连舞，可以防御或连续防反两次，再用宙斯护手最简单的□□□进行贴身攻击，且随时注意防御。当卡戎开始发动三颗绿球攻击时，玩家一定要习惯用即时防御进行还击，反击成功后对渡神可造成较大伤害。当然，进行防守反击有一定风险，降低这个风险的办法就是离远一点，将太阳护盾进行一次升级可提高反击成功率。当卡戎被打掉一半体力后会龟缩到船头进加血。这时要迅速用护手毁掉一根船头的柱子。卡戎的第二形态会喷出可怕的鬼火，一旦被击中几乎就是死。幸好这种攻击比较有规律。这里推荐一个冒险，但比较高效的方式，就是当卡戎喷射鬼火时围绕它进行近距离圆周移动，它喷射一下后，你就用护手打一下，如此反复。一旦中途发觉有危险就释放魔法“伊夫里特”，如此反复可以比较迅速地打完他的第二形态，随后依然是毁掉船头的柱子。

卡戎的最后一招攻击就是砸地波，攻击范围很广，如果没有把握进行提前量跳跃的话请躲避到角落处。卡戎的砸地波一共有 3 次，最后一次必定在场景的中心位置，而且这下攻击是全屏幕攻击。用二段跳躲避并且靠近它后再次用护手□□□进行贴身攻击。如此反复就可搞定了。毁掉船头 3 根柱子，在船头得到它的面具后，卡戎仅剩下上半身丢绿球攻击，进行几次成功的防守反击后用 QTE 解决这个烦人的老家伙吧。

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

冥后佩儿西凤神殿

接下来的流程中没有什么岔路，场景结构也不复杂，等待奎托斯的就是一场接着一场的车轮战。这里的主力武器推荐用宙斯护手，对付众多敌人有奇效。这里推荐用护手的□、□、L、□、□、L 就行连拳打击，可取消出招硬直，可以把普通敌人活活屈死，相当犀利。

不过在第三层会有一场同时与两头穿铁裤衩的牛头怪的恶战，在一只从地底升起瞬间连用宙斯护手的 L+ □的突进技破甲，之后用拳头猛攻，并以伊夫里特压迫牛头怪，减少被攻击的可能，两个回合就能让它头上出圈。只要干掉一只，另外一只就不足为惧了。

见到冥后，奎托斯需要在舍弃树前要放弃自己所有的能力才能见到自己的女儿，之后他要面对困难的抉择。此处的剧情 QTE 要**注意**，一开始不要推开女儿，等上一分钟，直到“老好人”的奖杯跳出再推开女儿，不然就要打二周目了。接下来，奎托斯需要杀死极乐世界游走的白衣人来重新获得自己的力量。中间会有许多双刀杂兵进行干扰战，杀死一定数量的白衣人后，奎托斯可回收全部能力，接下来就是与冥后的最终决战了。

最终BOSS 佩儿西凤

毕竟是最终 BOSS，女神在高难度下的攻击力大得惊人，稍有不慎，奎爷就会被秒杀！与佩儿西凤的战斗分为两个阶段，第一阶段时其攻击方式有三种，远距离的二段撞击不可普通防御；中近距离的二连击的第一下命中，第二下可以防御或回避，但如被第二下吹飞，之后 BOSS 必出远距离撞击，倒地状态的奎托斯几乎无力回天；投石攻击伤害值很高，但只要向 BOSS 侧面移动，一般都能回避。第一阶段的推荐打法是用护手进行接近战，在弹反 BOSS 的第一段攻击后，按□键反击，利用无敌时间回避第二段，之后可打 BOSS 两拳，然后连点 L 键，有九成几率可以弹反 BOSS 的撞击，之后再按□键反击，再打两拳。如此反复，可以让 BOSS 陷入套路。如果 BOSS 跳开，说明要扔石头了，

向侧面躲开即可。只要弹反的手感来了，那么第一阶段可无伤通过。

当被 BOSS 抱住并完成一次 QTE 后，就会进入第二阶段，因为有固定的流程，所以难度要比第一阶段容易不少。将女神放出的光球反射回去，女神会从柱子上跌下，此时可以跳起用拳头的空中 L+ △蓄力打三个回合，反复数次便能将 BOSS 打入最后的 QTE 阶段。注意弹反失败损失巨大，而 BOSS 的光线和地面陷阱攻击也都有这个威力。BOSS 光球以外的攻击可以跳起发射发“卡戎的愤怒”削减 BOSS 体力。后几次的光球要连续反射最多三次，站在中距离节奏比较容易把握。在 BOSS 跌落到地面后，站在中画面中间的发光区域按 L 键，就会出现 QTE，给予女神最后一击吧！

哈迪斯的考验

任意难度通关一次后，在标题画面的“宝藏”选项中就会开启迷你游戏“哈迪斯的考验”（CHALLENGE OF HADES）。挑战共分为 5 项，需要依次完成。这些挑战的难度并不算太高，但它们的完成情况与其他的隐藏要素和奖杯相关，因此有全部完成的必要。以下会推荐一些相对简单的方法，以供参考。

挑战1　烈火命运

挑战要求：只用伊夫里特杀死 50 个士兵

推荐方法：在士兵身上可以获得一些蓝魂，而场地两侧还有两个变色宝箱，魔力方面问题不大。士兵同屏最多出现 5 个，如果伊夫里特每次使用都能干掉 5 个士兵，那便是最佳情况。只是场景中会时不时出现独眼巨人，他会与士兵们互殴，士兵被巨人打死也算挑战失败，所以除了注意自己不能用伊夫里特以及的招式攻击士兵外，还要及时把巨人清除掉。利用宙斯护手的空中“奥林匹亚攻击”（空中 L+ □），两次蓄力攻击就能干掉一个巨人，相当强悍。但如果巨人和士兵已经靠得很近了，那就不能用这一招了，最好还是用伊夫里特干掉士兵，同时限制巨人的动作。

挑战2　完美无缺

挑战要求：无伤干掉 20 个双刀士兵

推荐方法：这一关不能使用魔法，双刀士兵的部分招式不能普通防御，只能完美防御。但完美防御的风险太高，任何的失误都会造成挑战立即失败，所以需要更安全、更高效的办法。高效方面当然还是选择大威力的拳头，招式则选用空中的“奥林匹亚雷电”（空中 L+ △），蓄力使用可以两击将双刀兵致死，而且冲击波的范围可以一次打击多个敌人。只是这一招并非百分百安全，最好是等敌人冲过来时再用二段跳跳起，要是从空中降下时不小心落在敌人的刀刃上，那可就立马玩儿完了。但相较之下，这种方法比较容易掌握，通过本关的几率也很高。

挑战3　生命短暂

挑战要求：在体力不断下降的情况下消灭所有敌人

推荐方法：在这个任务中体力下降的速度不慢，而且在使用投技和 QTE 的过程中体力还会下降，如果处理不当，可能还没见到最后几个敌人，奎托斯就挂了。第一只牛头怪的消灭速度很关键，如果被它攻击到，就复位重试吧。建议在它一出现就使用卡戎的愤怒破甲，然后使用空中奥林匹亚攻击，之后再用卡戎的愤怒让 BOSS 出现短暂硬直，再用空中奥林匹亚攻击，第三次使用卡戎的愤怒时就能让它头上出圈。用 QTE 把它干掉，可以把体力加满。接下来有 40 只蝙蝠，比较安定的方法是全部用投技灭杀。如果体力不支，可以打石柱上绑着的人来回复体力。最后三个火焰兵，用蓄力拳一拳一个，还能得到些绿魂，撑到这里实际上就已经过关了。

挑战4　关键时刻

挑战要求：在 60 秒内打碎 40 件可破坏物

推荐方法：40 件可破坏物的位置比较分散，而四周的美杜莎面具只能用拳头才能打破，时间还是比较紧的。在起点使用一次伊夫里特，可以一次打掉 8 根石柱，使用伊夫里特时不要按○键追加，以免浪费时间。在清除美杜莎时，可以顺路打掉身边的石柱和石像。只要没有明显失误，接下来的时间里就算不用伊夫里特，也还是来得及的。美杜莎与一些石像相邻时，可用空中蓄力的奥林匹亚攻击一次打掉两个，这是节省时间的关键。

挑战5　争斗史诗

挑战要求：消灭所有的敌人

推荐方法：这是一个纯杀敌的关卡，也是 5 项挑战中难度最低的关卡。敌人的强度相当于斯巴达难度，场景中还有宝箱可以回复体力，敌人的配置并不是非常强力的组合，大型敌人的数量也不算多。敌人只是人数比较多罢了，只要有耐心，不冲动硬拼，那要过关并不困难。场景中惟一需要小心的是美杜莎的石化攻击，因为石化后被任何攻击命中都是一击死的。所以见到美杜莎，就用宙斯护手快速清除，混战时，可用伊夫里特解围，其他敌人大都不足为惧。

本作的故事虽然设定在了一代和二代之间，但实际上却是“《战神》系列”中最新的一作，本作在各方面与PSP前作相比都有着长足的进步，流程长度几乎达到了前作的两倍。除了充实的流程，游戏在画面表现方面也有进化，更重要的是对系统进行了大胆的尝试，不再出现△△△一路打到底的局面，无论是武器招式还是魔法的平衡性均堪称全系列最高！剧情依然是本作的亮点，虽说和很多外传、前传一样有着细节上的问题，但是并不缺少感染力。那句“原谅我，兄弟……”做为关键台词耐人寻味。这里就不再剧透了，请跟随奎托斯的脚步，一起去揭晓战神的童年往事……

文 伊娃 & 胜负师 美编 NINA

《战神 斯巴达之魂》完全攻略

系统详解

基本操作

普通操作	
键位	功能
左摇杆	角色移动
右摇杆	翻滚回避
←/→/↑	使用魔法
↓	切换武器
□	轻攻击
△	重攻击
○	投技/动作键
×	跳跃/二段跳
L	防御/下落
L+○	冲撞投技
L+R+方向	翻滚回避
START	技能菜单
SELECT	暂停菜单
水中操作	
键位	功能
△/×	上浮
□	下潜
○	投技/动作键
R	蓄力冲刺

大部分的杂兵在地面和空中都可以直接使用投技进行抓投，而且不同的杂兵在被抓投后的操作也不相同，比如对鱼人使用时接连按○即可，而对付双刀兵或弓箭兵时，在抓投几次后还需要完成一次QTE才行。新增加的冲撞投技与《战神Ⅲ》类似，前冲投技的动作一般与普通投动作不同，由于前冲投技的判定比较大，玩家可以在杂兵战中多加利用。不同于前作，本作在攀岩时除了可以进行轻、重攻击外，还可以使用投技。

武器系统

游戏中的武器分为标志性武器链刃和新增的斯巴达武装（即长矛和盾）两种。链刃的攻击范围和用途广泛，而“席拉祸害”能让链刃附带炎属性，有些普通攻击无效的东西必须附上炎属性才有效，比如击穿盾牌兵或重装甲兵的防守，还可令其几秒后自爆。由于本作中的“海克力斯灵魂”被大幅削弱，席拉祸害是主要的伤害输出手段，因此可选择优先升级。斯巴达武装虽然用得不多，但作用十分重要，长矛可以进行远程攻击，而盾牌不仅能防御敌人的攻击，还能边掩护边行进，最重要的是在一些有火焰、暴风雪等自然灾害的地方能完全保护奎托斯。

雅典娜神剑			
等级	所需红魂	技能	操作
等级1	—	伊卡洛斯二段跳（空中）	空中按×
		奥林匹克升腾	按住△
		奥林匹克刺击	按住□
		猎户之叉	○
		雅典娜复仇	轻点L
		普罗米修斯之羽	□、□、△
		海柏利昂突袭	L+○
		海柏利昂突袭（空中）	空中L+○
等级2	2950	混沌气旋	L+□
		混沌气旋（空中）	空中L+□
		雅典娜复仇(格挡)	成功格挡后接□或△
等级3	8550	海克力斯灵魂	△、△、△
		海克力斯勇气	△、△、□
		海柏利昂突袭（奔跑）	L+○后接□
		海柏利昂升天（奔跑）	L+○后接△
		海柏利昂突袭(翻滚)	L+R后按住□
		海柏利昂升天(翻滚)	L+R后按住△
等级4	17500	地狱的报复	L+△
		地狱的报复（空中）	空中L+△

席拉祸害		
等级	所需红魂	效果
等级1	—	按住R使雅典娜神剑附加炎属性
等级2	6800	增加火焰的损伤指数、加快能量回复速度、增加爆炸的损伤指数
等级3	11200	进一步增加火焰的损伤指数、加快能量的回复速度、增加爆炸的损伤指数

斯巴达武装			
等级	所需红魂	技能	操作
等级1	—	阿瑞斯的力量	□、□、□
		阿瑞斯的愤怒	□、□、△、△
		斯巴达升腾	按住△
		瞄准	按住R
		瞄准（空中）	空中按住R
		按住R+□	长矛突击
		长矛突击（空中）	空中按住R+□
		拉科尼亚守卫	按住L
		拉科尼亚守卫（空中）	空中按住L
		斯巴达攻击	按住L+□
		斯巴达攻击（空中）	空中按住L+□
		拉科尼亚防御	轻点L
等级2	3750	列奥尼达精神	按住R+△
		列奥尼达精神（空中)	空中按住R+△
		列奥尼达怒火	按住L+△
		列奥尼达怒火(空中)	空中按住L+△
		拉科尼亚反击(格挡)	成功格挡后接□或△
等级3	8500	快速矛枪攻击	按住R+□
		快速矛枪攻击（空中）	空中按住R+□
		斯巴达冲锋	按住L+○
		斯巴达冲锋（空中）	空中按住L+○
		斯巴达骄傲(奔跑中)	L+○后接□
		斯巴达勇气(奔跑中)	L+○后接△
等级4	12750	阿瑞斯猛攻	按住R+□
		阿瑞斯复仇	按住R+△

魔法技能

本作的魔法技能共有三种，在战斗中十分有用，采用魔法与武器轮流攻击能让战斗变得更加简单和流畅，尤其是对付大型BOSS以及被围攻时。三种魔法在使用时都能对敌人造成持续伤害，其中的厄里倪厄斯降罪魔法实用性最强，它的发动时间最短，有追踪效果，而且在使用的过程中还能上前追加武器攻击，因此可优先升级，其他两种魔法在红魂有富余的时候再选择升级吧。

阿特兰提斯之眼		
使用方法：十字键→		
等级	所需红魂	效果
等级1	—	释放蓝色电光，推方向可选择攻击目标
等级2	4500	增加损伤指数，延长攻击时间
等级3	11500	进一步提升攻击力和持续时间，连按○可发动波塞冬之怒，能产生更多电光

厄里倪厄斯降罪		
使用方法：十字键←		
等级	所需红魂	效果
等级1	—	释放黑洞球，具有自动追踪目标和吸血的效果
等级2	5650	增加损伤指数，扩大攻击范围
等级3	12350	进一步提升伤害，增大打击范围

北风之神的号角		
使用方法：十字键↑		
等级	所需红魂	效果
等级1	—	施展冰雪龙卷攻击，能把触及的敌人冰化
等级2	6350	提升伤害，增大攻击范围
等级3	12650	进一步提升伤害，增大攻击范围

隐藏要素

神的宝物

游戏中共有六件神器，一周目的流程中可以获得五件，还有一件需要100万红魂方可解锁。获得方法在后文中会详细说明。以任何难度通关一遍后，以该难度或以下难度开始二周目就可以在游戏菜单内选择开启，其效力便可在战斗中发挥。开启宝物效果并不影响奖杯的获得，在竞技场中也可使用。

1. 卡利斯托的臂环：此为得摩斯和奎托斯母亲的纪念品。效果是在需要输入QTE的环节全部自动通过。

2. 雅典娜的猫头鹰：此为雅典娜智慧的象征。可帮助寻找宝箱，接近宝箱时画面会变绿，拿取宝物后恢复正常。

3. 爱弗罗黛蒂的美酒：诸神喜爱的佳酿。可获得一招高威力的脚踢攻击，按L+×发动，杀伤力强，破甲效果极佳。

4. 国王的指环：培希努统治者弥达斯王的指环。能使获得的红魂数量为普通状态的10倍。

5. 阿瑞斯的枷锁：束缚在得摩斯身上的枷锁。能使魔力无限，施展魔法时不消耗魔法槽。

6. 掘墓人的铲子：神秘掘墓人使用的铲子。可开启隐藏角色宙斯，但只能在竞技场中使用宙斯。

隐藏服装

游戏中的隐藏服装共有5套，同隐藏神器一样，在满足条件的情况下，以任何难度通关一遍后，再以该难度或更低难度开始二周目游戏时便可选择，在竞技场内也可使用。

1.神之护甲：以任意难度通关即可解锁，攻击敌人时会掉落红魂。防御力和炎属性攻击的伤害均得以提升，不过火焰槽的回复速度减慢。

2.得摩斯：以任意难度通关即可解锁，斯巴达武装（长矛和盾）的攻击力大幅提升，而且魔法的消耗减少，火焰槽的回复速度加快。

3.希腊兵：PSP版中原本要在预约特典中获得，本作中可直接使用。攻击敌人时会掉落两种颜色的魂，攻击力提升两倍，防御力提升四倍，魔法消耗减半。

4.机械多斯：在宙斯神殿中花费25万红魂购买，攻击敌人时会掉落蓝魂。受到的伤害减少，连击的衔接时间增长，魔法消耗加快。

5.斯巴达亡魂：神难度通关后解锁，攻击敌人或防御弹返时会掉落绿魂。防御力减弱，但火焰槽的回复速度大幅提升。

奖杯攻略 GOD OF WAR GHOST OF SPARTA

本作的奖杯难度要略高于《奥林匹斯之链》，一方面是流程长了许多，另一方面游戏其他方面的内容也更为丰富，因此耗时会长一些，但一般来说 8 到 10 小时也足够了。本作的 BOSS 战难度远低于多兵种组合的杂兵战，收集要素多了不少，不过总体来看并不麻烦，在流程攻略部分也会有详细的收集说明。为了一遍流程就将奖杯搞定，请直接选“斯巴达人”难度，要特别注意的是“惨叫震天”和“弥达斯的诡计”这两个奖杯，在不知道奖杯条件和拿法的情况下非常容易漏掉，请一定看清下文中的提示，不然只能在到二周目中去补了。其他奖杯都可以在竞技场模式中补完，而且因为快速赚钱法的存在，100 万红魂也是手到擒来。

奖杯总数：36 铜杯：20 银杯：10 金杯：5 白金：1 奖杯难度：D

亡魂之首
白金

取得条件：获得除此之外的所有奖杯

小心报应
铜杯

取得条件：让阿特兰提斯沉没

奖杯说明：剧情奖杯，不会错过。以下没有特别说明的均为剧情奖杯。

研磨坊
铜杯

取得条件：破坏研磨机

冲出漩涡
铜杯

取得条件：从漩涡中生还

正中死穴
铜杯

取得条件：杀害兰尼尔斯

通往死界
铜杯

取得条件：架起通往死之领域的桥

牙医时间
铜杯

取得条件：撕裂司库拉的下巴

母亲的牺牲
铜杯

取得条件：杀害卡莉丝托

成功脱逃
铜杯

取得条件：逃出失火的建筑物

邪恶机械
铜杯

取得条件：关闭粉碎机

孔融让梨
铜杯

取得条件：结束与得摩斯的战斗

成神之路
铜杯

取得条件：强化任何武器

金光闪闪
铜杯

取得条件：杀害弥达斯王

斯巴达人永不倒地
铜杯

取得条件：解救得摩斯

死神之死
铜杯

取得条件：杀害塔纳托斯

解除武装
铜杯

取得条件：杀害厄里倪厄斯

英雄式款待
铜杯

取得条件：满足妓院里的妓女

逆我者亡
铜杯

取得条件：杀死异见者

内心挣扎
铜杯

取得条件：打败镜中的自我

火焰之剑
铜杯

取得条件：取得“席拉祸害”

到此为止！
铜杯

取得条件：杀害司库拉

大开眼界
银杯

取得条件：收集所有的蛇发女妖眼

奖杯说明：和前作一样，眼睛一共15颗，少量遗漏也可以在后面补齐。具体参看流程部分。

禽流感
银杯

取得条件：收集所有的凤凰羽毛

奖杯说明：羽毛的数量也是15，同样请参看流程部分。

斗牛士
银杯

取得条件：收集所有的米诺陶洛斯厉角

奖杯说明：新增的收集要素，不过要点与前两种收集相同，在流程中也会列出。

热情火焰
银杯

取得条件：将500名敌人烧成灰烬

奖杯说明：以按着R1键的火属性攻击完成对敌人的最后一击，就能把敌人烧死。但一周目流程就想凑够500个基本不可能。可以通关之后去竞技场集中刷。敌人选6个男女市民就行了，打一下就能烧死，效率很高。

武器专家
银杯

取得条件：完全强化所有武器/魔力

奖杯说明：一周目打斯巴达人难度，通关时基本上不可能把全能力升满，但由于能力和红魂状态可以带到竞技场，利用刷红魂的方法，可以很快赚到足够的红魂，所以不必担心。

百发百中
银杯

取得条件：完成200连击

奖杯说明：刷红魂时可自然取得，详见后文。

制造冲突
银杯

取得条件：将10名敌人丢向其他敌人

奖杯说明：在游戏初期便可解锁的奖杯。按L+○键把杂兵扑倒，再按○键把敌人扔到其他敌人身上，重复十次即可。

负心汉
银杯

取得条件：取出10个敌人的心脏

奖杯说明：这种敌人指的是会钻入地下的克蕾斯幽灵，当女妖头上出圈时用QTE干掉她就算是取出了1个心脏。女妖是游戏中比较难对付的敌人，如果没能在流程中完成十次QTE终结技，也可以在竞技场刷。

弥达斯的诡计
银杯

取得条件：试着打开黄金宝箱30秒

奖杯说明：本作的彩蛋型奖杯，非常容易漏掉，漏掉就只能二周目补了。流程至追赶弥达斯王时，在必经之路上有一个黄金宝箱和一个被变成黄金的巨人（如果你看不到那只能说明你是一个视黄金如粪土的人！），按住○键尝试开宝箱，但这玩意儿是永远打不开的，玩家不要放手，直至奖杯弹出再走开。

惨叫震天
银杯

取得条件：让泰坦惨叫一分钟

奖杯说明：又一个彩蛋奖杯，除了容易漏，还需要一点操作技巧才能取得。在见到席拉时，要拽出她的心脏以取得“席拉祸害”，当把席拉拉近一点时，她就会开始惨叫，我们要做的是让惨叫连续不断保持一分钟。摇杆转动不能过快，一旦心脏被提前拉出就失败了，可以选从上一个检查点重新开始游戏的方式再试一次。如果摇杆转得太慢，惨叫又无法连续。这里推荐一种比较容易掌握的方法，在席拉开始惨叫后，大概以半秒一圈的速度连转两圈，然后停半秒，再转两圈，再停半秒，以这样的节奏操作，就可以把惨叫维持住。这可能需要数次尝试和一些练习才能完成。

惊为天人
金杯

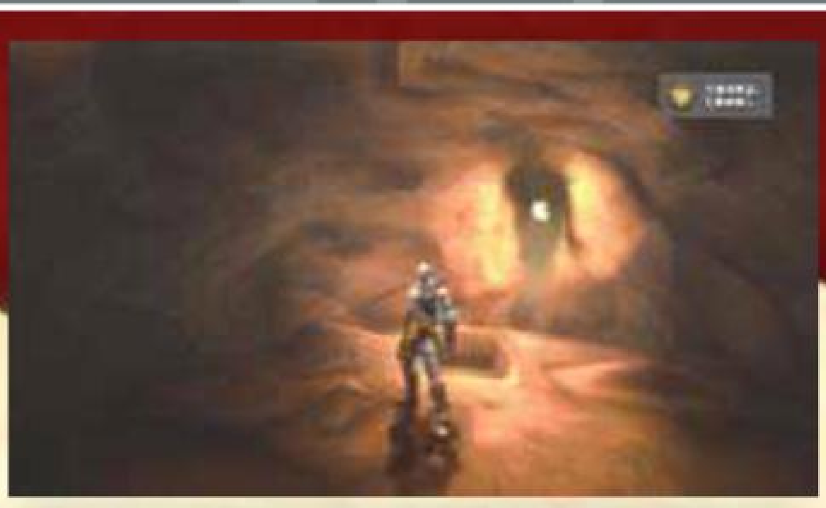
取得条件：完成诸神的挑战

奖杯说明：本作的挑战数量比前作多出不少，不过难度适中，具体可参看挑战心得。

宝藏猎人
金杯

取得条件：收集所有神的宝物

奖杯说明：宝物共有6件，故事模式中可以收集到5件，还有一件要把宙斯神殿中所有的东西买齐，然后打开机关，在地下室的尽头才能获得最后一件宝物——掘墓人的铲子。把宙斯神殿里所有的商品搬空总共需要100万红魂，由于红魂上限是999999，所以最后一件商品还要再多刷一个红魂。刷红魂的方法很简单，敌人选6个普通杂兵，最低难度，选神之铠甲（每一击都可以获得额外的红魂），无限魔力，在进入竞技场后打开“国王的指环”的10倍红魂效果，接下来只要连续施放魔法“厄里倪厄斯降罪”就可以了。注意魔法不要放得太快，这样敌人的刷新速度会变慢，基本上就是一个魔法快消失时放下一个，这样一来，10秒左右就能进账1万，迅速致富不是梦啊不是梦！当然，如果你有连发手柄的技术支持，那就可以全自动刷钱，不必看管。



拍案叫绝
金杯

取得条件：完成1000连击

奖杯说明：用上面的方法在竞技场刷红魂时可自然取得。

还剩一人
金杯

取得条件：完成游戏

宙斯的眼泪
金杯

取得条件：完成游戏（困难模式）

奖杯说明：由于一开始就可以选择，直接选困难模式的话，只需要打一遍流程即可。

流程与收集

GOD OF WAR GHOST OF SPARTA

阿特兰提斯废墟

第一场杂兵战全是拿着长叉的鱼人，以突刺攻击为主，且发动频率也不高，战斗方面没有难度，使用近身投技可轻松搞定。全灭后踹开舱门进入船舱，又会遇上一拨鱼人，此时系统会提示L键与○键的组合进行冲撞攻击，扑倒敌人后还可追加攻击。在出船舱之前，舱门左侧的木板后面有红魂宝箱。来到后甲板，被海妖斯库拉挡住了去路，并遭到蜘蛛和斯库拉的触手的夹击。突破这里后在船尾专心攻击触手，不一会就会触发QTE。

BOSS 海妖斯库拉

海妖斯库拉的攻击分为四种，使用最频繁的是触手三连击，前两下是敲击地面，第三下是横扫，全部可以防御。第二种是单掌拍地，普通格挡无效只能通过防御弹返技能来完美防御。之后BOSS来到场地左边，首先会释放出蜘蛛怪，同时还会甩头二连咬，蜘蛛可通过投技秒杀，而二连咬也需要使用防御弹返进行完美防御。最后斯库拉又会回到初始位置重复第一个阶段的攻击招式，顺利把BOSS击晕后跳上石台，转动起重机轮盘后触发QTE，重伤的斯库拉继而逃走。

爬到上一层高台，最左边有红魂宝箱，继续往上，打开绳索下面的宝箱可获得**【蛇发女妖眼01】**。通过绳索滑落水池中，池底的木板后面藏着一个红魂宝箱。上岸后跳上墙壁白色的边缘，会遇上一拨鱼人，数量不多使用冲撞攻击可轻松搞定。砸烂墙壁，借助钩索来到牛头怪所在处，牛头怪的所有攻击都可防御住，当其使出冲撞攻击时，正确输入QTE可将其掀翻在地。推动机关把手打开高处的铁栅栏，爬上墙檐后别急着上去，往左边爬能发现两个红魂宝箱。

蛇发女妖眼02

攀爬一段路程后会遇见平民被飞刀兵刺杀的场面，飞刀兵飞出的刀可以使用防御弹返弹回去。在飞刀兵聚集的角落有一个宝箱，可获得**【蛇发女妖眼 02】**。打开铁门把里面的石块拉出来放在右侧高墙下作为垫脚石，上面有一个红魂宝箱。接着把石块拉到通道中央的圆形机关上激活钩索，钩索下方的水池中有红魂宝箱不要错过。顺着石壁滑到底部，落地后别急着进入右边的石门，因为左边的道路尽头有两个红魂宝箱。

死之门

入口附近有个红魂宝箱。场景中央的死之门因为没有“克雷斯的头盖”所以还无法开启。往前走进入升降机，开启机关即可往上升，不过上升过程中会有杂兵进行骚扰。到达顶部后顺着水道滑下进入阿特兰提斯城。

在城门前的平台上会遇到独眼巨人的袭击，它的速度很慢，而且攻击方式单调，只有砸地攻击和近身抓击两种。战斗时打三下后马上进行回避，反复几次可以安全有效地消耗巨人的体力，在连续打出三次 QTE 后便能彻底杀死独眼巨人了。之后斯库拉还会召唤几个鱼人出来，结束后注意台阶右侧的通道里有一个红魂宝箱。进入神殿看见一座巨大的雕像，根据提示将雕像踢开会发现一条水路。潜入水中先往左边游，上面的密室中有两个红魂宝箱。返回水底来到右边的密室，出门后要快速通过一座会坍塌的石桥。

波塞顿神殿

BOSS 卡莉丝托

奎托斯的母亲莉丝托因泄露天机而变成怪物，其攻击方式大致分为三种，一种是手臂挥舞，可以完全防御；二是近身投技，即把奎托斯扔砸到墙上，此招无法防御；三是冲撞投技，BOSS 会把奎托斯顶到墙上，挣脱后可进行轻攻击和重攻击，反击过后还会接 QTE，如果失败则 BOSS 会进行反击。当 BOSS 体力耗尽后靠近按○键即可终结。调查地面的闪光点可获得神之宝物**【卡莉丝托的臂饰】**。

卡莉丝托的臂饰

蛇发女妖眼03和凤凰羽毛01

接着走进大厅内，调查发光处可获得本作的第一个魔法——阿特兰提斯之眼。之后的杂兵战可自由使用该魔法，且不消耗魔法槽，这里可以打出 200 以上的连击数。清场后先进右边的通道，尽头有两个宝箱，分别可获得**【蛇发女妖眼 03】**和**【凤凰羽毛 01】**。走左边的通道，不料斯库拉再次出现还将奎托斯带入了深海。

火山岩洞

一路抓着斯库拉由海底前行来到火山岩洞，向左侧走，途中从宝箱中获得**【凤凰羽毛 02】**后沿着墙壁上去，沿着天花板前进时途中会有尖石和蜘蛛挡路，打掉即可。落地后按○键借助钩索摆荡两次深入洞内，注意，岩洞场景中的尖石堆可破坏，并获得红魂。

首先会遇上一群火鸟，火鸟会集体从高空进行俯冲攻击，坠地之前地面上会有红色圆圈提示，并伴随叫声，紧急回避便能轻松躲过。使用投技即可秒杀火鸟。前进的途中会遇上一扇有裂缝的石门，不过此时还无法进入，往前走前方不远便有存档点。

凤凰羽毛02

看守人

进入石门跳到下面的场景，左侧的石门需要拥有特殊的齿轮才能打开。打开右侧的石门来到被囚禁的席拉跟前，此处完成 QTE 可以从席拉身上夺得“席拉祸害”，但是这里不要马上完成 QTE，因为有一个让席拉惨叫一分钟的奖杯要拿，不注意的话很容易漏掉！

返回原场景后看守即关上石门，门旁的齿轮机器人也复活。齿轮机器人的齿轮横扫攻击范围较大，且还会不时扔出齿轮砸地攻击并近身使用脚踩击，需要巧妙利用跳跃以及翻滚进行回避。我方攻击时只能按 R 键给武器附上炎属性或使

蛇发女妖眼04

米诺陶洛斯厉角01

用魔法才能对其造成伤害。这里给大家介绍一个省力又安全的打法，当我方近身使用普通攻击时，BOSS 无论将要发动哪种攻击此时都会自动中断，而改用脚踩踏攻击，因此可以利用此破绽迫使 BOSS 全程只发动这一种攻击，具体的方法是：近身使用炎属性轻攻击两三下后再普通轻攻击一下，BOSS 便会抬起腿来，此时跑远两步躲开后再近身按照同样的方法继续攻击。如此便很轻松地无伤搞定。最后输入 QTE 发动终结技，抢到了齿轮，用于开启场景左侧的石门。

石门内的宝箱里可获得**【蛇发女妖眼 04】**，使用炎属性打烂旁边的齿轮装置即可形成向右的道路，对面是方才与火鸟战斗的地方，而进入洞内便可找到之前未打开的有裂缝的石门。靠近石门按住○键，待 R 键提示出现时输入即可破坏石门。进门后，在沿着石壁下滑时注意，即将到达终点时一定要及时按 × 跳跃，不然就会掉入岩浆中死亡。

接着进入战斗，起初只有一只牛头怪，不久会出现第二只，牛头怪的几招攻击我方都可以完全防御，因此很容易对付，不过干掉一只牛头怪后会出现火鸟，因此在攻击时切记回避火鸟的俯冲攻击。拉动机关即可打开对岸的水阀，岩浆河里的大岩石遇水后便会冷却，跳上岩石顺流而下，途中还会出现若干蜘蛛。在岩浆河拐弯处赶紧跳上墙壁往上爬，存档点旁边的宝箱中可获得**【米诺陶洛斯厉角 01】**。

火山口

沿着墙壁往右移动，使用炎属性打烂平台上的齿轮机关，岩浆流阀门即会关闭，平台上就有道路可走了。使用 QTE 破坏带有裂缝的墙壁，到达尽头后进入小裂缝再一直沿着墙壁往里移动，途中斯库拉再次出现，按照一连串的 QTE 终结它吧！先往下走可从宝箱内获得**【蛇发女妖眼 05】**，接着爬上墙壁一直前行，可是还没到达火山口石壁就坍塌了，落脚后的奔跑中有几次 QTE 提示，奎托斯可借助钩索摆荡到安全地点。最后向上爬行时难度较大，虽然有左右两条平行的道路，但是上方都会不时有火石落下，被砸中的话就会下落一段距离，因此当火石出现时要通过切换道路进行躲避。

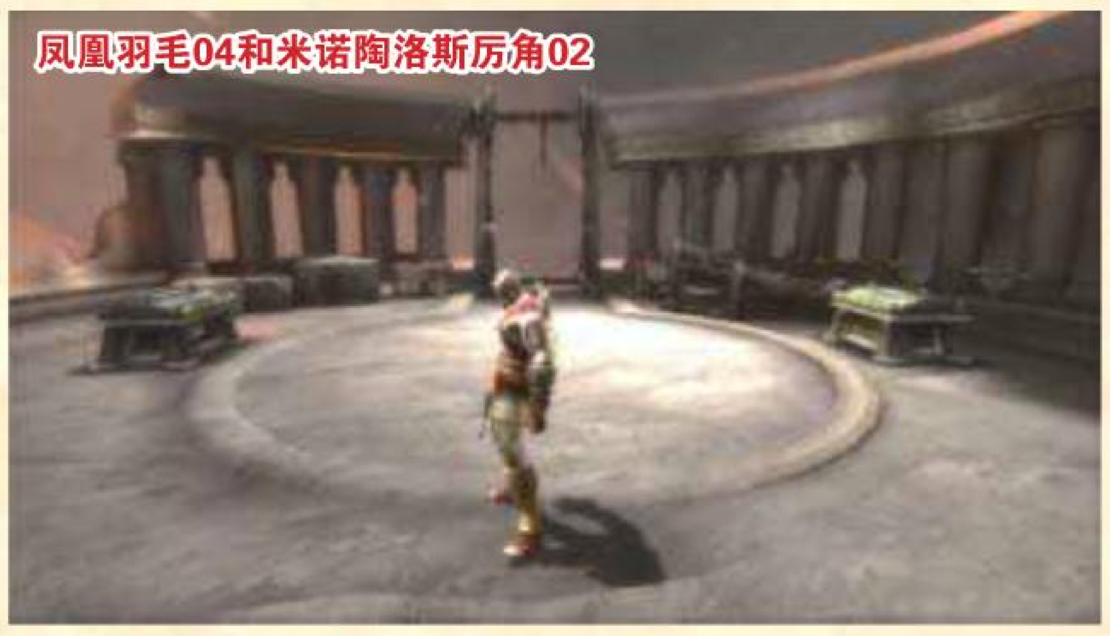
蛇发女妖眼05

克里特岛

凤凰羽毛03

蛇发女妖眼06

沿着木梯往上爬，一路前行，在独木桥左侧的缺口下去，可以取得**【凤凰羽毛 03】**。过独木桥时注意别掉下去，失去平衡要及时按 × 键回到横梁上。本关遇见新敌兵双刀兵，他们的攻击速度非常快，当双刀泛红时表示即将攻击，因此一定要做好防御或闪躲的准备，对付双刀兵最好使用魔法或附带火属性的武器攻击，建议打得差不多时便发动 QTE。在攀爬绳索前注意绳索下方的宝箱中可获得**【蛇发女妖眼 06】**。来到一处平台，从屋顶的洞口跳入室内，将大石块一直推到尽头，注意尽头的平台上有弓箭兵，因此站在石块后面移动才能保证安全。用大石块作为垫脚石跳上弓箭手所在平台，再往上来到顶层，这里共有两个宝箱，左边的能获得**【凤凰羽毛 04】**，而右边的能获得**【米诺陶洛斯厉角 02】**。


凤凰羽毛04和米诺陶洛斯厉角02

雅典娜神殿

从绳索下滑到对岸平台，在雅典娜雕像右边的发亮处可获得宝物**【雅典娜的猫头鹰】**。来到左边试图打开铁门，不过需要找到钥匙才行。从旁边的绳索爬上二层，启动机关后从左边的墙壁往上爬，打烂途中挡路的木块直到来到第三层。这里会遇见一大批恶犬，如果一味攻击的话狗便

雅典娜的猫头鹰

凤凰羽毛05

会不断涌现，应该要使用投技将狗扔到齿轮上，几次后齿轮机关会坏掉。

扳动机关随升降机来到下层，左边的小路中有两个宝箱，里侧的宝箱中可获得**【凤凰羽毛 05】**。返回右边的道路，启动机关后会出现左右移动的钩索，借助其可安全到达齿轮机关左边的区域。再次启动机关，借助钩索到达对面区域，需要注意的是，当屏幕上出现提示时一定要及时放手落下，不然会掉落到齿轮上致死。

出来后发现有人被卡在墙壁的裂缝中，在场景中央的宝箱中可获得**【蛇发女妖眼 07】**。启动机关将吊石移动到那个人的上方，再由机关旁的木梯往上启动另一个机关，吊石便会砸向那个人。把尸体放到旁边圆形的机关上，启动机关将吊石移动到最左右边，再到二层启动机关将吊石放下，此时抓紧时间下来跳上吊石，随着吊石上升来到殿内。

蛇发女妖眼07

借助两根绳索换跳来到美杜莎所在场景。美杜莎蛇妖的移动速度非常快，长长的尾巴是其主要攻击方式，我方可进行防御。当蛇妖放出黄色光束时一定要多移动进行躲避，不然照久了就会被石化，石化后要连按 L、R 键进行解脱。近身时被黄色光束照到会有 QTE 显示，如果输入正确就会将光束弹返让对方石化。另外，当有两只以上蛇妖在场时，可站在一只蛇妖身旁并吸引其他蛇妖发射黄色光束，当自己迅速躲开后，该蛇妖就会被石化，打几下就能将其击碎。

大澡堂

水池右上角的宝箱中可获得**【米诺陶洛斯厉角 03】**。潜入水池，蓄力撞击洞口进入另一个水域，尽头处有红魂宝箱。上岸后打开铁门，来到右边的平台上触发剧情。本关出现新敌兵——盾牌双刀兵，因为有盾牌，比普通杂兵要难对付得

米诺陶洛斯厉角03

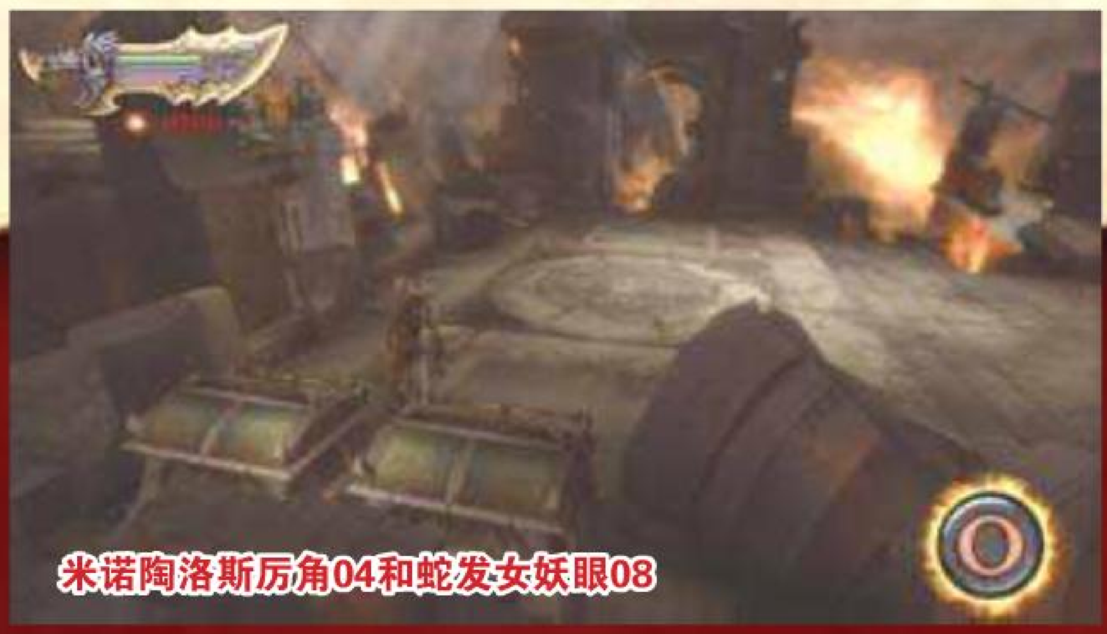
多，普通攻击和投技都对他无效，必须使用魔法或火属性攻击来破盾，破盾后就好对付了，使用投技一一搞定吧。场景中的大铁门也需要找到钥匙才能打开。来到左上的平台，沿着绳索滑下，落地后要对付一批鸟妖，鸟妖只会俯冲撞击和嘴啄，对付起来很容易。

伊拉克利翁

凤凰羽毛06

走过一段曲折的横梁，存档后先往左，沿着木梯往上会发现一个宝箱，里面可获得**【凤凰羽毛 06】**。返回存档点进入石门，破坏挡路的木板来到圆形场景。之后会遇到铠甲独眼巨人，这是独眼巨人的强化版，身着铠甲后普通攻击无效，要用魔法和火属性攻击来破甲，坚持一段时间将其铠甲破坏后就好对付了。BOSS 的锤击范围非常大，而且一旦被其抓住遭受的伤害也很高，加上场景又相对较小，所以此战最重要的就是做好躲避。这里推荐一种实用打法：在使用魔法攻击时，无论 BOSS 将要发动那种攻击都会被成功中断，并造成短时间硬直，此时上前使用炎属性攻击，等 BOSS 再次发起攻击时再使用魔法，如此重复几次便可将铠甲破坏。

打烂有裂缝的石门一直前进，从旋转楼梯上来后会遇上一拨弓箭手，在场景的最下边有两个宝箱，左边的可获得**【米诺陶洛斯厉角 04】**，右边的可获得**【蛇发女妖眼 08】**。沿着绳索往左爬来到新的场景，借助钩索来到对面（此处需要先跳跃再按○键），会同时出现双刀兵和牛头怪，此战有时间限制，如果不能及时消灭敌兵并打开铁门离开，屋顶塌方后会直接丧命。


米诺陶洛斯厉角04和蛇发女妖眼08

伊拉克利翁广场

米诺陶洛斯厉角05

一路往前，首战便会遇上一群美杜莎和火鸟，小心躲避火鸟的俯冲攻击以及蛇妖的石化光束，多利用移动技巧使得火鸟和蛇妖间相互攻击，被石化的火鸟会一命呜呼，而火鸟的俯冲攻击亦会给蛇妖带来伤害。打开带裂缝的石门继续前进，途中没有敌人出现，在一段复杂的横梁，在开始位置故意掉下去可获得【米诺陶洛斯厉角 05】，之后来到地板有裂缝的场景中，拉动石柱到平台前作为垫脚石，上去后打开铁门，再从旁边的通道回到刚才的场景中，拉动石柱由通道一直到二层，将其放在平台的边缘处。先借助石柱往上便会发现一个宝箱，可获得【凤凰羽毛 07】。之后将石柱推下去便能砸穿地板。

凤凰羽毛07

伊拉克利翁市街

剧情后来到场景左侧，在发光处可获得一把钥匙，钥匙能打开克里特的铁门。之后遭遇一拨骷髅兵，骷髅兵毫无威胁，清场后跳上高处平台继续前进，途中可从宝箱中获得【蛇发女妖眼 09】。

由走廊出发，遇到岩浆河挡住去路，此时跳起抓住左侧的墙檐往右移动便能过河。接下来会遇见新敌人克蕾斯幽灵，也是游戏中比较难对付的敌人。她们的速度非常快，而且会钻地从地下发起突袭，不过突袭之前会先露出头来，观察仔细的话及时防御便能躲过。克蕾斯幽灵的刺柱攻击和普通攻击都能防御，可以使用防御弹返造成对方硬直后再追加攻击。本战建议一个一个地对付，打到出现 QTE 时需及时输入按键来终结一个，数量减少后就不那么棘手了。

战斗结束后从右边的出口离开，不料道路开始坍塌，一定要迅速往前奔跑，挡路的木板需要

蛇发女妖眼09

蛇发女妖眼10

破坏。第一块木板破坏后会沿着斜坡向下滑行，快到终点时要及时按 × 键跳跃。接着还是一路奔跑，打破最后一块木板后跃起，借助钩索来到新场景。往前走几步便会发现宝箱，可获得【蛇发女妖眼 10】。启动机关可随着升降机来到最顶层。

雅典娜神殿

这里其实就是之前奎托斯砍断雅典娜雕像的场景，有了钥匙后就能打开雕像左边的大铁门了，进去后触发与电巨人的战斗，最普通的攻击是近身放电攻击，最厉害的就是会进行瞬移，并立刻举起带电圆石砸击，这招的伤害非常大，因此在巨人消失时一定要紧急回避。由于电巨人的转向很慢，可以在其背后只用轻攻击加上火属性连续造成伤害，也不会有太大破绽，电巨人只要一消失就马上回避，可保安全。这样打上几个回合，很快便能迎来终结技。

BOSS 战胜利后继续前进，到达一处空旷的大厅，这里共有两个宝箱，可分别获得【凤凰羽毛 08】和【米诺陶洛斯厉角 06】。使用钥匙打开大铁门，进入强制战斗，敌人是一群火鸟加若干盾牌兵，难度颇高。建议用投技将火鸟优先干掉，剩下的战斗就没那么复杂了。

凤凰羽毛08和米诺陶洛斯厉角06

阿罗阿尼亚山脉

往前走，便又回到了雅典娜雕像前，这里的大铁门可以使用钥匙打开。起初会遇上一拨蜘蛛，不难对付。沿左边的墙壁往上爬，途中会出现不少蜘蛛，使用投技搞定即可。落地后爬上平台将挡路的雕像推倒，即可沿着墙壁往前走了。

从高处跳下进入强制战斗，本场战斗不仅有两名独眼巨人，还有许多不断出现的蜘蛛，难度非常大。本战切不可心急，一定要耐心躲避，被

蛇发女妖眼11和凤凰羽毛09

米诺陶洛斯厉角07

独眼巨人砸到或是抓到伤害都非常大。被围攻时可使用魔法突围，或使用防御弹返造成对方硬直。遭受一定伤害后独眼巨人会暂时昏厥，上前按 QTE 可给予大伤害，如此重复几次便能迎来终结技。

战斗结束先别急着爬墙，左边有被钢板挡住的隐藏区域，使用炎属性攻击即可打开，里面有两个宝箱，分别可获得【蛇发女妖眼 11】和【凤凰羽毛 09】。经过一段山洞后来到新的场景，这里需要解谜。先从最右边的木梯来到脚手架二层，启动机关放下升降梯，下来将石块拖至升降梯并搬上二层，用于砸毁墙壁上的木架。此时会惊动多只冰雪鸟妖，好在使用投技可轻松搞定。启动场景深处的机关，借助另一个升降机来到二层平台。注意，轨道深处有隐藏区域，里面的宝箱中可获得【米诺陶洛斯厉角 07】。随后跳上悬挂的石块以到达对面的墙壁上，注意第一个墙檐的最左边有隐藏区域，里面有三座红魂宝箱。

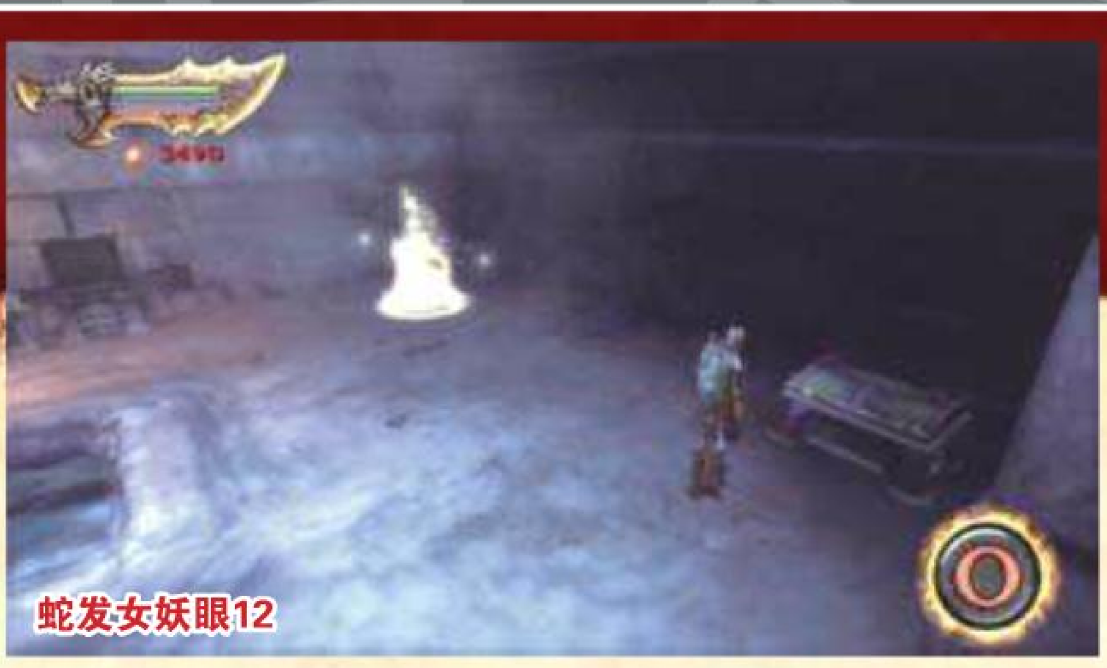
安息的深渊

凤凰羽毛10

沿着绳索滑到对岸，又会遭遇一波冰雪鸟妖，而且高台上还有多个弓箭手。战斗结束后从开启的洞口进入，利用钩索荡到木桥另一边。上桥后往回跳，宝箱内可获得【凤凰羽毛 10】。

此处出现的冰雪牛头怪防御力很高，最好使用魔法或炎属性攻击。BOSS 的攻击分为锤击和冲撞攻击，受到一定伤害时身上会掉落冰块，冰块片刻后会变为小怪，被其击中的话就会立刻冰化，此时只要受到一点伤害就会被秒杀。建议与 BOSS 多近身攻击，当 BOSS 施招时再躲开便可，这样就基本不会被小怪干扰了。BOSS 被打败需要经过多次 QTE，因此此战要有耐心。

往前走来到桥梁前，先干掉几个弓箭手再推动石块过桥并放置于木架下方，借助石块跳上木


蛇发女妖眼12

架从而沿着绳索滑到另一边。沿着墙壁攀爬，打开洞口的钢板进入洞内，使用炎属性攻击雕像即会激活与之前相同的齿轮机器人，用同样的方法终结后获得齿轮。沿着墙壁原路返回，在起点处右侧的钢板后有隐藏区域。进入洞内使用齿轮启动机关即可打开隔壁区域的大铁门，里面最右下角的宝箱中可获得【蛇发女妖眼 12】。

阿罗阿尼亚山道

从井口跳下，往回游可发现红魂宝箱。往前没游多远会遇上湍急的水流，按 R 键蓄力后赶紧抓住钩索，从而进入左边的区域，但是前方有旋转的木板挡路，待破裂的木板出现时按 R 键蓄力即可冲破。浮出水面前会发现一个窟窿，里面有红魂宝箱。

浮上水面往里走进入强制战斗，这里会出现一大批冰冻小怪和冰雪鸟妖，使用投技可以将鸟妖秒杀，但是冰冻小怪要稍强一些。本战只要不被冰冻小怪冰化就没有任何危险。过桥后注意右边的小道尽头有红魂宝箱，之后沿着左边的道路一直走，会遇到 BOSS。

BOSS 厄里倪厄斯

与死神之女厄里倪厄斯的战斗有一定难度，BOSS 拥有类似奎托斯的弹返攻击，以及霸道的黑洞魔法攻击，并且还会时不时召唤出 3 只冰雪鸟妖协力助阵。BOSS 的普通攻击威力巨大且快如闪电，尤其是召唤出的 3 只鸟妖非常麻烦，拥有超迅猛的三连咬，玩家务必要小心，否则很容易被它们造成连续的大伤害。因此每当鸟妖被召唤出后，建议立刻看准时机使用投技将鸟妖迅速击杀。当我方进行普通攻击时，BOSS 会发射黑团直线攻击，速度很快且不可防御，因此建议少用普通攻击。

BOSS 被攻击后几乎没有硬直，千万不要贪刀，否则几乎没有胜算，但好在鸟妖及 BOSS 的普通攻击均能完美防御，由于 BOSS 追击速度奇快，因此不推荐闪避 BOSS 的普通攻击。在防御住 BOSS 的普通攻击后，应立刻趁此时的破绽予以炎属性还击，如果能看准时机发动弹返攻击当然是最好，同时发动阿特兰提斯之眼魔法追击，当魔法收招后，立刻继续按住 L 键进行防御，以寻找下一次还击机会。

如此循环打击 BOSS 之后，很快奎托斯便会相继撕扯下 BOSS 的两只翅膀。之后 BOSS 会新生出翅膀并起飞逃跑。战斗进入了后半段，这里奎托斯会毅然紧随 BOSS 身后追杀，玩家需操控飞行中的奎托斯，注意绕开云层等障碍物，追上后还有一连串的 QTE。不过到这里时，战斗实际上已经胜利了。

BOSS 战结束后获得新魔法“厄里倪厄斯降罪”，按方向键左即可释放该魔法。接着进入强制战斗，场景中会不断涌现大量双刀兵，不过本场战斗并不消耗魔法槽，玩家可借机多试用一下新魔法。战斗结束往前走到达存档点，路旁有两个宝箱，分别可获得【米诺陶洛斯厉角 08】和【蛇发女妖眼 13】。

米诺陶洛斯厉角08和蛇发女妖眼13

斯巴达

进入雄伟的斯巴达城，这里没有战斗，只是操控斯巴达在城里行走。来到花街柳巷，进去连续完成三次系列标志性的迷你游戏后，就能获得宝物【爱弗罗黛蒂的美酒】。继续往前走，眼前浮现出奎托斯与弟弟训练的场景，这里仍然要完成小游戏，即操控奎托斯与弟弟战斗，两人使用的武器均为长矛和盾牌，L 键防御、□键长矛戳刺攻击、△键脚踹攻击，几个回合后弟弟被打败。进入打开的铁门，存档后从井口的台阶往下。

爱弗罗黛蒂的美酒

斯巴达的牢狱

进入斯巴达监狱内部，一路开启机关并扫除杂兵，打开第一道铁门后左边的墙壁中有红魂宝箱，第二道铁门后左边墙壁中的宝箱内可获得【米诺陶洛斯厉角 09】。来到监狱的最深处，沿着木梯来到上层，起初会出现几只蜘蛛和一头牛角怪，牛角怪的攻击方式只有扑倒攻击、铁锤横扫、锤击地面三种，回避起来都很容易，而且后两者都可以防御掉，只要不贪刀可以无伤搞定。在往前走，发现刚才逃跑的囚犯正在启动机关，使得奎

米诺陶洛斯厉角09

蛇发女妖眼14

托斯被铁栅门关在场景内，接下来要对付的大家伙是比雷埃夫斯狮子。

与狮子的战战难度不高，其攻击方式有抓咬、扑倒和横扫攻击，扑倒攻击虽然防御不了不过要摆个架势，看到了回避即可。其他两种都能完全防御，可使用防御弹返技能或魔法造成狮子硬直，再追加一连串攻击。战斗结束后上前根据 QTE 将囚犯连续砸破两道门并用刀捅死他，扛起尸体往前走将其放置在场景中央的方形机关上，墙上的木梯就会放下。沿着木梯往上，在洞口左边不远处的宝箱中可获得【蛇发女妖眼 14】。

拉科尼亚山脉

凤凰羽毛11

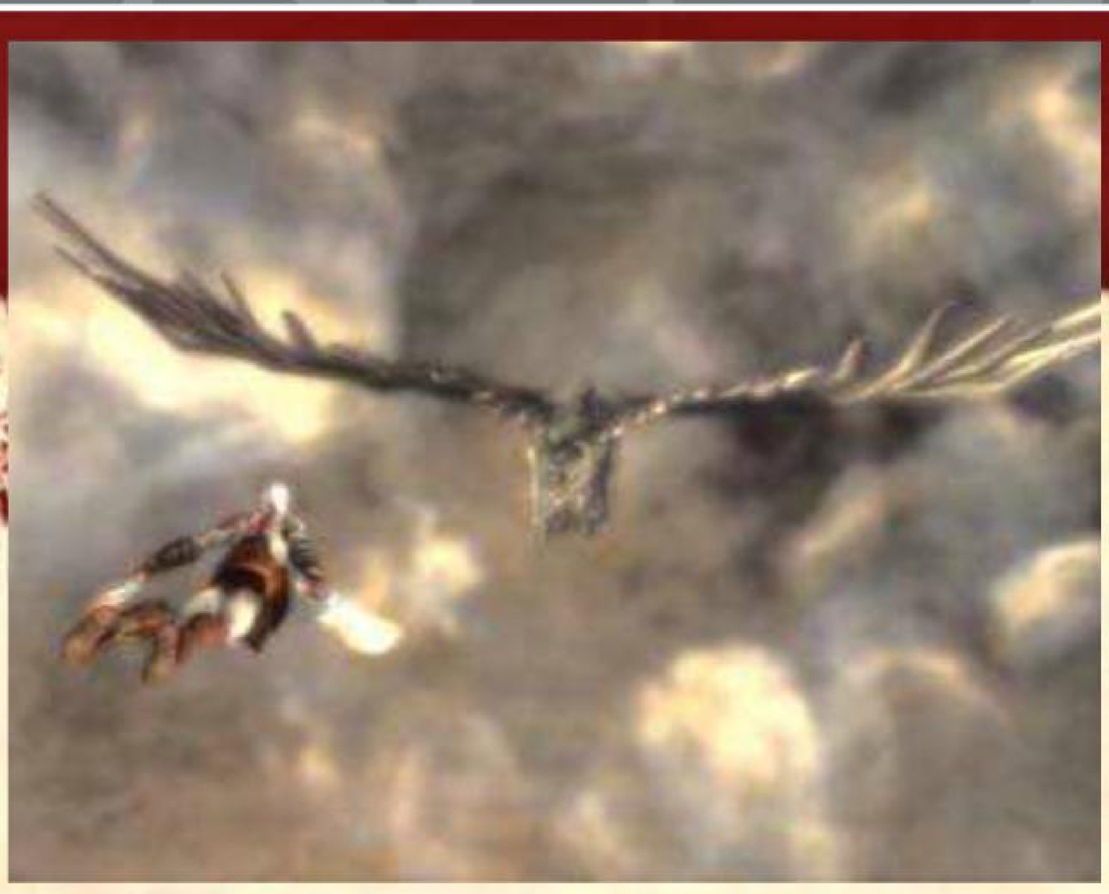
往前走会遭遇犬群，之后爬上高台，借助两根绳索到达对岸，再沿着墙檐往右行进，到达洞窟的新场景时会触发强制战斗。敌人由双刀兵和美杜莎蛇妖组成，以此时的等级和拥有的两种魔法来说，对付起来比之前要简单得多。利用钩索到达悬崖上的另一个小平台，继而沿着墙壁爬行，途中会遇到几名杂兵，干掉后别忘了往右爬，那里会发现一个宝箱，可获得【凤凰羽毛 11】。

到达一处平台时，先别急着跳上绳子，不然会被洞内的弓箭手射死。打开旁边带有裂缝的石门进去洞内将弓箭手全灭，跳上绳索可直接滑到洞口，再上绳索来到新的场景。

阿瑞斯神殿

一路前行进入阿瑞斯神殿中，由旁边的坡道来到第二层，雕像的背后有条通往神殿内部的通道。刚进通道，场景两侧各有一个宝箱，分别可获得【凤凰羽毛 12】和【蛇发女妖眼 15】，体力在这里便可升至最大值。再往里走出发剧情，童年时期的奎托斯鬼魂突然从镜子里跳出偷袭奎托斯，这里需要完成几次 QTE，如果没有完成

凤凰羽毛12和蛇发女妖眼15



则需要使用左摇杆手动瞄准墙壁上四个目标区域的最下面的区域，然后将鬼魂扔出去。目标区域被砸开后即可获得“克雷斯的头盖”。原路返回离开神殿，走旁边的小道会遇见斯巴达战士，并获得“斯巴达武装”，即新武器长矛和盾。往前走几步进入强制战斗,在这里可试用一下新武器,两个高台上的敌人可通过按住 R 键 + □进行远程攻击，左摇杆可切换目标。接着会出现一批杂兵，且高台上也会出现新的弓箭手，使用长矛时□为轻攻击，△为重攻击。

制裁之路

米诺陶洛斯厉角10

走上吊桥，对岸有多名弓箭手，这里可以按 L 键举起盾牌进行防御直到靠近他们后干掉他们。该场景中有一个宝箱，可获得**【米诺陶洛斯厉角 10】**。进入洞内，到尽头处启动机关随着升降机来到第二层。这里其实就是之前来过的拉科尼亚山脉，走上吊桥触发强制战斗，敌兵只是几只冰雪鸟妖，不过远处还有几名弓箭手，注意观察地面的红色光圈做好回避即可。过桥后会发现高架上有两处发出红光，使用长矛远程攻击即可破坏，这样就可以爬上右边的高台了。高台上有两个宝箱,可以获得**【米诺陶洛斯厉角 11】**和**【凤凰羽毛 13】**。

启动升降机的机关来到第三层，吊桥上仍然会触发强制战斗，敌人是之前遇见过的冰雪牛头怪，虽然吊桥又窄又短不好回避，但以奎托斯现在的实力对付起来可要容易得多，比如用“厄里倪厄斯降罪”让其产生硬直，再上前追加炎属性攻击，如此反复，几个回合后便可以 QTE 将其搞定。

米诺陶洛斯厉角11和凤凰羽毛13

白雪山岭

米诺陶洛斯厉角12

从存档点出发，途中会遇上几个弓箭手，消灭后利用钩索到达对岸山洞，遇见寒流时使用护盾即可安全前行，注意一旦被寒流击中就会立刻冰化，到达风口时根据 QTE 按○键即可将寒流反弹并摧毁风口。原地捡到“北风之神的号角”后获得冰魔法，按十字键上可以发动，所触及的敌人都会被冰化，该场战斗中魔法槽不消耗，可以多加使用冰魔法。进入洞内不远处有一个宝箱，可获得**【米诺陶洛斯厉角 12】**。

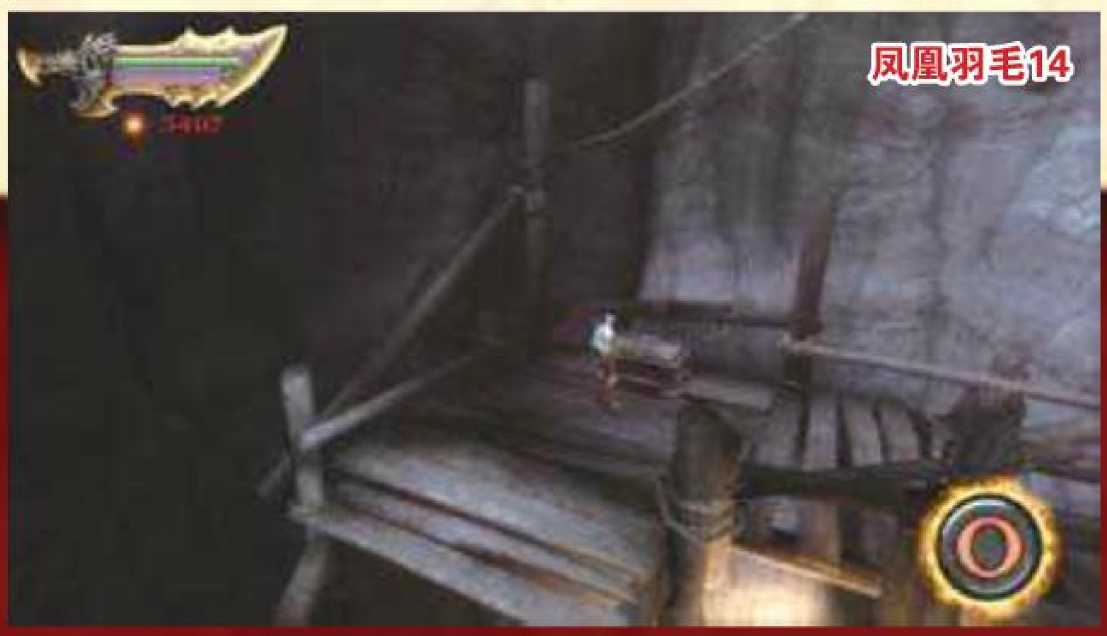
悲情峡谷

米诺陶洛斯厉角13

剧情后要与一群会潜入地下的女妖展开激斗，女妖的进攻极为疯狂，因此本场战斗难度很大。女妖的刺柱攻击和普通攻击都能轻松防御，借助防御弹返还能让敌方产生硬直，其钻地突袭时最危险的一招，被抓住后伤害非常大，不过女妖在突袭前会先露出脑袋，发现及时也能防御住。这里推荐用“厄里倪厄斯降罪”，在困住女妖的同时上前使用大威力攻击才能在最短的时间内迎来终结技。战斗结束由斜坡滑下，途中会有 QTE 提示，由第二个斜坡滑下后来到新场景，这里有一大批双刀兵和弓箭手，先干掉双刀兵再使用长矛干掉弓箭手。

打烂旁边的木架可形成向上的道路，跳上向右移动，平台上有**【米诺陶洛斯厉角 13】**。一路攀爬追踪国王弥达斯，在第一个金身尸体旁沿着木梯来到木架上，在有裂缝的石门，打开后进去扳动机关可打开大栅栏，别急着进栅栏门，门右边的平台上还有个宝箱，可获得**【凤凰羽毛 14】**。出门沿着木架行走再跳到大栅门旁，进入洞内。

换上斯巴达武装，使用长矛破坏两个发着红


凤凰羽毛14

国王的指环

光的石柱即可形成一道可攀爬的墙壁，不过还要根据 QTE 清除多余的石头。落地后在弥达斯刚刚哭泣的地方可拾到**【国王的指环】**。往前走先别急着往高台上爬，洞的尽头有两座红魂宝箱，返回高台，存档点旁边有一个宝箱。

哀恸之河

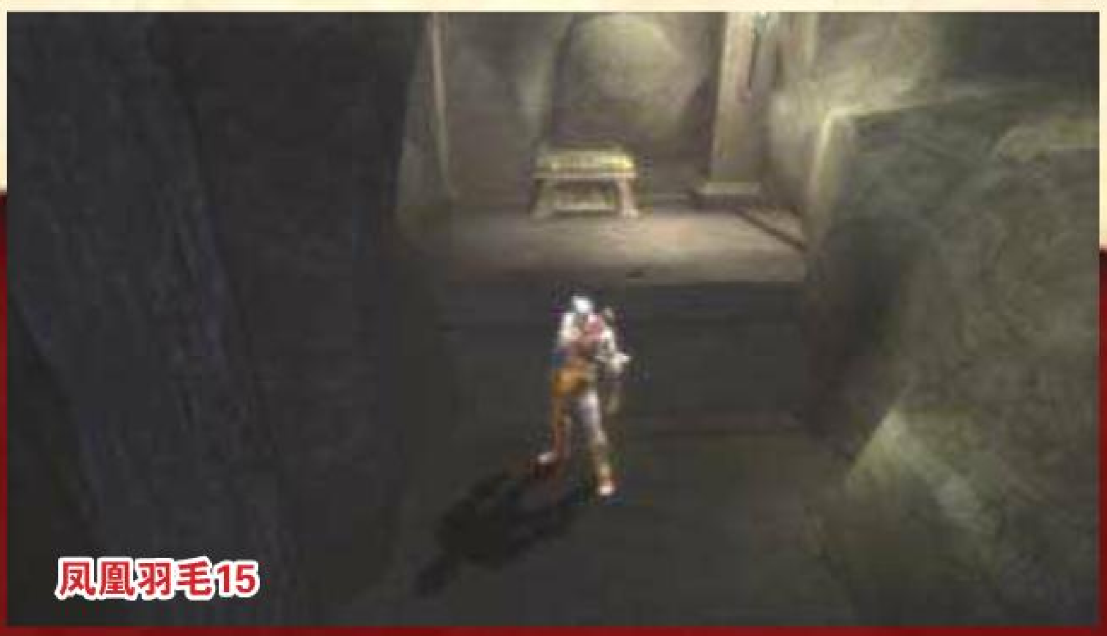
顺着钢筋滑到底部，使用长矛清理掉原处两个高台上的弓箭手，然后转动机关打开大栅门，里面会进入强制战斗，杂兵是一群盾牌双刀兵。前进的途中会发现一座黄金宝箱，旁边还有个黄金独眼巨人。宝箱被弥达斯摸过是打不开的，但是这里请注意！我们需要尝试打开宝箱，连续按住○键 30 秒以上，因为这关系到一个奖杯。取得奖杯后前进，再次遇见杂兵后注意左侧的岩浆平台上有宝箱，可获得**【米诺陶洛斯厉角 14】**。山洞的尽头有一座红魂宝箱，返回几步顺着钢筋往上攀爬，顶部的洞口内有红魂宝箱，然后进入第二层的洞口。注意跳下去后，岩浆上的浮石会慢慢下沉，因此跳跃的时候速度要快。

米诺陶洛斯厉角14

弥达斯王

终于找到了弥达斯，靠近根据 QTE 提示按下○键将弥达斯击晕，再扛起他走，不过没走几步就会有地狱犬出现，而且弥达斯也会很快清醒过来，这时一定要眼疾手快输入 QTE，以免弥达斯用点金之手触及到奎托斯。途中还会有若干次简单的 QTE，直到将弥达斯拖到岩浆池旁将其丢入其中,而滚滚的岩浆也顷刻间变成了黄金。

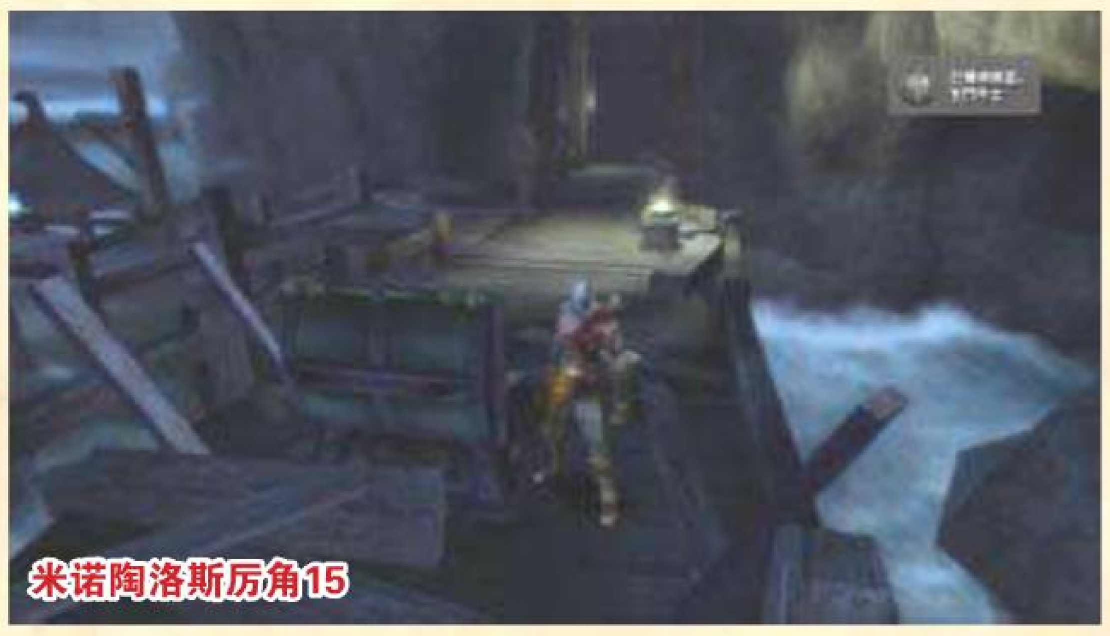
沿着弥达斯身旁的墙壁往上，存档后来到室外，干掉一笔双刀杂兵后别急着往左，先去右边的通道里，可获得**【凤凰羽毛 15】**，魔力提升至最大值。之后沿着左边的木梯往上，遭遇强制战斗，除了双刀兵，高台上还有不少弓箭兵，注意


凤凰羽毛15

高台上有一座红魂宝箱。砸破腐烂的城门进入通道，消灭掉两个弓箭手后通过横梁，横梁的右侧木板后面有宝箱，获得方式是先到横梁另一头，再返身打烂木板即可。

阿特兰提斯港口

来到阿特兰提斯港口，存档点后方的小洞内有两座红魂宝箱不要错过。使用炎属性打烂升降机旁边的锁链会引发强制战斗，会相继出现好几头独眼巨人，先用投技快速解决掉火鸟，再在攻击独眼巨人时及时做好回避,战斗起来会很轻松。走进升降梯砍断另一根锁链就会来到下一层，不远处就会看见宝箱，可以获得**【米诺陶洛斯厉角15】**，红色的火焰槽升至最大值。


米诺陶洛斯厉角15

漩涡

船上的战斗难度不小,主要难点在于场地小，敌人数量多，并且还有落雷的骚扰。第一个阶段主要对付的是鱼人和鸟妖，建议用投技先将讨厌的鸟妖干掉，而鱼人则可以使用冲撞投技快速清理；第二个阶段场面非常混乱，空中会不断有落雷落下，且频率越来越高，落雷对奎托斯和敌方都有极大的伤害。因为使用投技时奎托斯处于无敌状态，就算是落雷也毫无威胁，利用这一特性建议全程使用投技。一直坚持到船被落雷击沉，奎托斯被甩进了海洋深处。

阿特兰提斯古迹

剧情后跳入前方的水池，一段激流后发现铁栅栏内有两个红魂宝箱，获得的方式是撞破上层的铁栏杆进去洞内，返回雕像处，右上即为出口。上岸后的场景中有不少居民，砍死的话能赚得红魂。前方的水池带电，利用钩索跳到对面的墙壁上往上攀爬，落地别忘了背面还有个隐藏平台，

上面有两个红魂宝箱以及一个宝箱。

往前走进入强制战斗，对手是之前遇见过的电巨人，不过此时还有几名飞刀兵在旁边干扰，先把他们干掉再慢慢对付电巨人。战术还是先打背面，注意巨人瞬移攻击时回避即可，其他没什么难点。

存档点后面的墙壁是可以破坏的，里面有两个宝箱，旁边还有墙壁可以破坏，不过里面只有一名鱼人而已。跳入水池继续前行，到达圆形场景时，撞破栅栏可获得红魂宝箱。往上游，在激流口的两侧各有一个机关，抓紧时间启动后再利用蓄力冲刺游进激流，看准时机利用钩索到达出口。

陆沉的都市

上岸之后来到升降平台，启动机关便会招来不少杂兵，首先趁鱼人还没出来时使用长矛将远处的飞刀兵干掉，再用投技杀光所有鱼人后道路开启。一直往前直到四座大雕像处，调查机关发现并不能完全启动雕像，于是返回室内，从旁边的小路进入，会触发剧情。

全灭鱼人杂兵后破坏左侧 3 根石柱的底座，之后中间石柱上会出现提示点，根据提示将石柱推倒。经过一系列的攀爬和荡钩索到达另一个平台，这里会触发强制战斗，敌人是一群鱼人杂兵和美杜莎蛇妖。接着又是攀爬和荡钩索到达存档点。

阿特兰提斯的中心点

打开铁门进入内部区域，首战便是要对付鱼人加飞刀兵以及齿轮机器人，杂兵要优先干掉，或是按照之前的方法让齿轮机器人只作出踩踏攻击，该攻击对周围的杂兵都会造成伤害。打败齿轮机器人后获得齿轮。将齿轮安装好并开启机关，注意在机关前的场景中有个宝箱。

原路返回，刚才触发过战斗的地方会再次遇敌，敌人是一大批美杜莎蛇妖和许多牛头怪，可以专心攻击蛇妖，用 QTE 终结蛇妖时其爆出的石化光波会把周围所有敌人都石化，然后利用斯巴达武器把石化的牛头怪敲碎可节省不少时间。

前面遇见野蛮人在叫骂，还升起铁栅栏企图阻止奎托斯，沿着天花前进即可绕到内部，途中会遇见不少蜘蛛。落地后使用长矛将野蛮人射倒

阿瑞斯的枷锁

在带电的水池中，此时机关也就解除了，返回铁栅栏来到齿轮机器人旁，拿起齿轮干掉机器人后往前走，在齿轮机关前的石桥上干掉一批杂兵后开启机关。石桥上开启了新的通道，进入跳进水池，在激流的通道中设置有机关，要看准时机利用蓄力冲刺并配合钩索来通过，而在下一个激流通道中依然需要钩索来解围。

浮出水面后要面临一场对付三头电巨人的强制战，起初的鸟妖要优先干掉，而电巨人则非常不好对付，两头一起发动瞬移的话伤害巨大，这里可瞅准机会，在巨人瞬移前立刻发动魔法，利用无敌时间可无视所有攻击。攻击的时候一定要主动，否则一定时间后第三头就会出现，一次对付三头的话很容易被蹂躏致死。

再次来到四座雕像跟前，启动中央的机关便可在雕像的作用下开启通往死亡之门的道路。使用凯瑞斯的头骨开启死亡之门，进门后的地面上可拾到**【阿瑞斯的枷锁】**。

死之领域

往前走使用长矛射下吊在空中的三个囚笼，利用新出现的钩索来到对岸，这里要面对一场对付相继出现四头牛头怪的战斗，与此同时还会有不少羊头怪进行干扰。羊头怪不仅动作敏捷攻击频率也很高，还会使用投技。魔法与武器攻击的结合会不难解决此战，需要注意的一点是，羊头怪的跳杀攻击虽然可以防御，不过会使奎托斯产生硬直。

途中还会出现新的挡路障碍——树根和草丛这两种地狱植物，使用炎属性即可烧毁，注意草丛长长的枝叶触手会主动攻击。接下来的途中，还会遇到一群鹰身鸟妖的攻击，而且还有不少普通鸟妖，先使用投技对付普通鸟妖，之后再跳起丢长矛攻击对付鹰身鸟妖，因为在空中能躲避掉大部分克蕾斯幽灵的攻击。战斗结束后拉开最右边的雕像，后面藏有宝箱，再把旁边的雕像底座拉到最左边的墙角做垫脚石。到达高台后注意存档点的下方有宝箱。

塔纳托斯神殿

广场上会触发强制战斗，一共要对付四头铠甲独眼巨人。首先将恼人的双刀兵都干掉，然后集中攻击其中一头，杀死后能补充一定的体力和魔法。使用炎属性武器或魔法破坏其铠甲后，普通的独眼巨人就不难对付了。

进入神殿走右侧的通道，注意雕像底座的左侧平台上有宝箱。把雕像底座移到右边的高台下当垫脚石，高台上有一个宝箱，接着再把底座移到前方的铁链下方，跳上铁链前行，收集终点的红魂宝箱后返回铁链。来到移动的平台的附近，趁平台靠近时跳上平台的墙檐再跳上另一根铁链才能到达有裂缝的石门前。如果过程中落崖身亡，则这之前的宝箱需要重新开启。

死亡陷阱

存档点旁的通道内有个巨大的金属块来回撞击，从右边爬上墙沿，跳到通道的崖壁上（攀在崖壁上时金属块是撞击不到的），在金属块撞击完后迅速跳入通道，再快速躲进通道右侧的暗门内。这里其实是控制金属块的机关室，里面有四个大齿轮在运转，现在所要做的就是破坏掉它们，不过室内会不断冒出骷髅兵，而且在齿轮被全部破坏前是打不完的。返回通道内把金属块一直推到尽头，然后走左边的缺口进入，从铁门出来后会发现一个宝箱。

使用长矛破坏悬挂的囚笼，根据按键提示利用钩索完成一系列的跳跃，落地后又迎来一场难度不小的强制战斗，克蕾斯幽灵的数量非常多，而铠甲独眼巨人会相继出现两头。还是采用老办法来对付，尽量避免被克蕾斯幽灵钻地后抓住，因为这样的话待挣脱后又会被巨人抓住。如果 HP 不足，就集中攻击巨人吧，杀死后能补充不少 HP。

途中清理掉骷髅兵，先别急着开门进入新场景，通道尽头的开关启动后会开启刚才 BOSS 战区域的铁栅门，里面有两个红魂宝箱。最后来到喷火机关前，盾牌可以帮助抵抗火焰，在火焰停止喷发的时候，使用长矛攻击机关左右两侧的齿轮，能暂时关闭大门。抓紧时间转动中央的杆子，在左右两边的平台上各有一个宝箱及红魂宝箱。最后把平台对准喷火口，爬上高台。

塔纳托斯神殿

BOSS 得摩斯

奎托斯终于找到了弟弟得摩斯，此时的他被悬吊在半空。把左侧的地狱树根砍断，然后使用长矛射断得摩斯手上的铁链将他放下，不过得摩斯一直因为奎托斯没有保护好他而耿耿于怀，兄弟二人大打出手。

得摩斯的攻击方式大致为四种，挥拳攻击、跳起重击、风沙和冲撞攻击。前两者可以完全防御；而风沙则无法防御，被击中的话会无法行动且需要按 L、R 键挣脱；冲撞攻击则与奎托斯十分相似，也是扑倒在地后追加拳攻击，真不愧是从小一起操练的兄弟。当奎托斯被冲撞在地时可以按 L、R 键进行挣脱，挣脱后便可翻身在上给得摩斯来上两拳，或是按○键将其扔出去。对付得摩斯的冲撞攻击是有技巧可循的，当其冲撞时迅速二段跳，再采用 L+R+ △的强力对地攻击即可造成大伤害。当得摩斯的体力削减到一定程度时会进入爆走状态，两人一起冲下高台。剧情后沿着墙壁往上攀爬，摧毁挡路的石头，到达平台后根据 QTE 救下悬在崖上的得摩斯。兄弟俩终于和好，奎托斯将长矛和盾交于了得摩斯，此时哥俩的对手只剩下死神塔纳托斯了。

陡崖之战

最终BOSS 塔纳托斯

在这场战斗中塔纳托斯的攻击分为三个阶段。第一阶段是人形状态，此时的他攻击大致分为 3 种，最常见的是砍击，虽然伤害大范围又广，但是可以完全防御的。其次死神会飞到左侧的悬崖上释放眩晕波，此招无法抵挡且会同时造成奎托斯和得摩斯眩晕，当其落下时会擒住奎托斯或得摩斯，如果被擒住的是自己，就要按十字键的↓招呼得摩斯投掷长矛援护，平常状态下当左下的三角槽蓄满时才能投掷；如果擒住的是得摩斯，则需要上前按○键帮忙解围。最后死神会迅速飞到悬崖边缘，然后发动一排光柱攻击，此招的威胁并不大，当其发动后上前猛击便是。在第一个形态的战斗中可积极使用得摩斯的长矛攻击，这样就能打断死神的大部分进攻。

第二个阶段会变身为巨型怪物趴在悬崖边，其攻击也是非常有规律的，首先会口吐黑暗球，普通防御无效，只能依靠防御弹返使得黑暗球反向攻击，成功的话死神会暂时进入眩晕状态，上前砍伤几刀他便会疼醒过来，并用胳膊横扫地面，及时躲开即可。

第三个阶段死神又变回原形，此时的他攻击范围和威力都有大幅提升，还新增了一招跳跃攻击，无法防御，只能回避。

最后死神再度进入怪物状态，并新增了砸地攻击，可以通过二段跳进行回避。剧情后得摩斯被打得奄奄一息，奎托斯终于爆发，攻击力和防御力大幅提升，此时的死神也已筋疲力尽，上前一边攻击一边回避很快就能进入最终 QTE。接下来就请各位好好欣赏结局吧！

诸神的挑战

以任何难度通关一遍后会解锁“众神的挑战”模式，该模式又分为阿瑞斯的挑战和雅典娜的挑战两大项。阿瑞斯的挑战共有 5 个任务，在菜单中可以自由选择任意一个挑战；雅典娜的挑战共有 8 个任务，不过要先进入宙斯神殿花费红魂购买才能开启。

阿瑞斯的挑战

1.六度寻死

达成条件：打开所有 6 个宝箱

挑战要点：竞技场的周围共摆放了 6 个宝箱，每打开一个宝箱，就会增加一种怪物，到开启第 6 个宝箱时就一共有 5 种敌人了，并且敌人是杀不完的。挑战技巧是施展“厄里倪厄斯降罪”魔法来牵制住敌人，然后趁机开启所有宝箱。起初的两个宝箱只要动作快是不需要使用魔法的，而越往后难度就越高，因此前期应节省些魔法。

2.四面受敌

达成条件：全灭所有敌人

挑战要点：该挑战中会相继出现三批敌人。第一批是冰雪鸟妖和鱼人，全程使用投技可轻松通过；第二批是牛头怪和克蕾斯幽灵，使用防御弹返才能有效地对付。当牛头怪发动冲撞攻击时正确输入 QTE 能将其过肩摔，反之会被其抓起扔到地上。第三批是铠甲独眼巨人和羊头怪，因为投技时奎托斯处于无敌状态，所以建议先使用投技将羊头怪全部干掉。使用魔法和炎属性攻击铠甲独眼巨人直至破甲，剩下的就好办了。要注意的是，对付大型敌兵时切不可贪刀，边攻击边回避才更加稳妥。

3.洛格拉底

达成条件：在限定时间内收集红魂

挑战要点：本挑战限时 30 秒，目的是将大铁箱层层打破以开启最里面的红魂宝箱，大铁箱共有 5 层，而开启红魂宝箱 3 秒时间足够。这里为大家提供两种技巧：1. 先使用炎属性的△、△、△连击，红槽耗尽就换用普通的△、△、△连击，连续交替操作可以较快地破坏铁箱，周围的杂兵可以完全无视；2. 切换为斯巴达套装，跳起后连续 R+ □用炎属性长矛来爆破箱子，优点是很大几率一次爆破多层，缺点是顾及不到杂兵。

4.毫发未伤

达成条件：无伤全灭敌人

挑战要点：算是所有挑战里最有难度的一关，因为只要受到一次伤害就挑战失败。敌人会按批出现，第一批是独眼巨人，第二批是美杜莎和火鸟，第三批是蜘蛛，推荐武器为长矛。对付独眼巨人时长矛重攻击两次便可触发 QTE，三次 QTE 结束后可搞定。到第二阶段，首先会同时出现两只蛇妖，蛇妖的甩尾攻击速度很快是最难防御的一招，所以还是远程使用长矛攻击会较为稳妥。尽快在出现新蛇妖和火鸟前干掉这两只蛇妖，然后先干掉第三只蛇妖再对付火鸟，因为火鸟全灭后就会引出蜘蛛，注意躲避火鸟的俯冲攻击时切勿翻滚躲避，跑动就可以，也可利用魔法的无敌时间。最后大概留一半左右的魔力，用来对付蜘蛛还是很轻松的。

5.装备收集

达成条件：收集全部 3 个齿轮

挑战要点：目标是要打死 3 个齿轮机器人来获得它们的齿轮，战斗中奎托斯的体力会不断减少。尽量集中攻击其中一个，杀死后奎托斯的 HP 槽会瞬间回满。多用防御弹返让机器人产生硬直，再追加魔法攻击和炎属性攻击。“厄里倪厄斯降罪”也比较实用，在给予对方持续伤害的同时还能获得绿魂补充。整体来说体力方面不用太担心。

雅典娜的挑战

1.半空飞翔

达成条件：浮空 10 秒

挑战要点：先长按△键将敌人挑空，再狂按○键施展空中投技，如果还不满 10 秒的话，就在快落地前发动一次“厄里倪厄斯降罪”即可成功。

2.地动山摇

达成条件：扑倒敌人后达成 10 连击

挑战要点：10 连击并不是规定在一次扑倒后达成，而是可以累积的，但是被其他敌人攻击的话连击就会中断。不过使用“厄里倪厄斯降罪”牵制住敌人的话可一次成功，建议连续发动三次，然后站在敌兵堆旁扑倒任一敌人连续轻攻击，在其他敌兵还没有回过神来时就已经完成挑战了。

3.击溃防守

达成条件：在短时间内破坏所有 5 个敌人的盾牌

挑战要点：该挑战中就算自身受到伤害也不费血，所以可忽略敌人的进攻并将这 5 个盾牌兵都引到身旁，再朝杂兵堆中使用炎属性的□□△攻击，通常可以一次成功。

4.反弹

达成条件：连续弹返 5 支弓箭

挑战要点：弹返期间不能使用普通防御格挡弓箭或被弓箭射中，否则次数会清零。尽量站在最下边的位置，观察 5 个弓箭手射箭的顺序，再按照规律进行防御弹返就行。

5.敬畏克雷多斯！

达成条件：恐吓 10 个平民

挑战要点：当平民靠近奎托斯后都会因恐惧而蹲下，但如果奎托斯主动跑动靠近的话平民就会乱跑，因此要找到较适合的位置站着不动，待人数满 8 个时再伺机靠近边上的其他平民。

6.半空冻结

达成条件：一次消灭 5 只渡鸦

挑战要点：先攻击渡鸦直到美杜莎出现，集中攻击美杜莎，等发动 QTE 终结技时空中所有的渡鸦都会被石化击碎。

7.魔法师

达成条件：补满魔法槽

挑战要点：使用炎属性武器杀死地狱犬或使用 QTE 终结美杜莎等方式都可以获得蓝魂，蓝色魔法槽蓄满时挑战便可达成，没有什么难度。

8.粉身碎骨

达成条件：使用投技杀死 10 个骷髅兵

挑战要点：一般情况下一次投技无法杀死骷髅兵，但这里有一种巧妙的方法。按住防御键等骷髅兵攻击，其收招硬直比较长，此时直接使用 L+ ○的冲撞攻击可一次秒杀，投技杀 10 个花不了一分钟。

RESISTANCE® 3

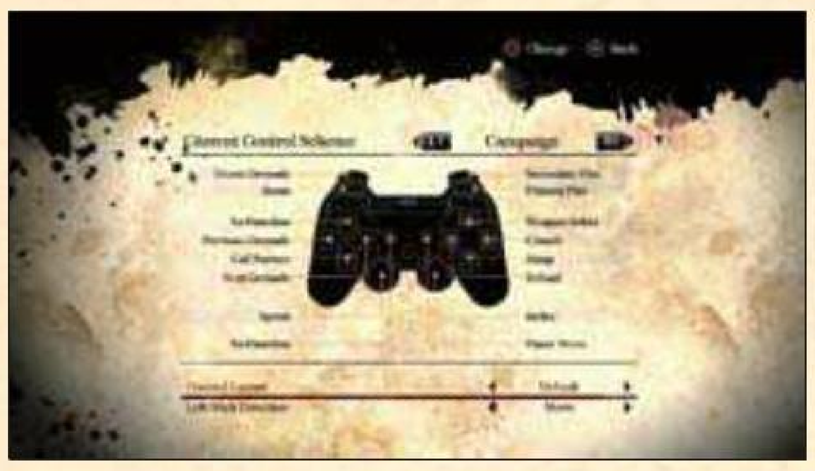
抵抗 3		SCE	主视角射击
PS3	Resistance 3		美版
	2011 年 9 月 6 日	1 ~ 16 人	59.99 美元
	无对应周边		对应玩家年龄：17 岁以上

文 evilpig&SunX 编 金馆长 美编 anubis

人类与奇美拉之间旷日持久的战争几乎使全世界人类都覆亡，而仅存的人类为了生存必须放手一博……以上就是《抵抗 3》的基本剧情背景，以《瑞奇与叮当》系列闻名的 Insomniac Games 工作室所制作的《抵抗》系列也迎来了第三部正统续作，在本作中游戏对先前作品 做了不少的颠覆，比如因应剧情更换了系列主角 Hale；号称更高的 AI；抛弃了二代的恢复系统，也就是时下 FPS 流行的自动回血系统而回归初代的那种现在看来有点反人类的拾取恢复道具回血系统……但正所谓瑕不掩瑜，本作出色的地方十分多，比如丰富的武器系统，恢弘的场景，恰到好处的流程长度以及深刻的剧情表现都使本作成为不可多得的佳作，无论是系列的 Fans 还是 FPS 爱好者都绝对没有错过本作的理由。而且本作的奖杯设定比较有趣，官方的 Cheat 使奖杯难度大减，而且白金耗时不长，可以说是 FPS 中的半奖杯神作。

系统篇

基本操作	
左摇杆	移动
右摇杆	调整视角
× 键	跳跃
○键	蹲下
△键	切换前一个使用的武器
长按△键	呼出武器列表
□键	装填弹药
长按□键	复活队友（合作模式）
L1 键	瞄准
R1 键	射击
L2 键	手雷攻击
R2 键	武器副攻击
L3 键	奔跑
R3 键	近战攻击
十字键←，→	切换手雷类型



关于游戏恢复方式

由于游戏剧情的缘故，游戏并没有继承系列前作的自动回血系统，而是回归系列初代的恢复道具系统，玩家在游戏中需要注意搜索场景获得恢复道具，而消灭部分敌人后也会掉落血瓶，不妨在消灭敌人后多加留意是否有恢复道具在其身边。

索敌与杀敌

游戏中并没有地图这一概念，所有敌人都需要利用肉眼确认位置，而在取得武器 Auger 后利用瞄准镜的热探测功能可以在一定距离协助索敌。而在战斗中，枪械确认命中敌人后准星会变红，而目标被消灭后会有一声比较沉的响声，在游戏流程中需要多加留意这种信号。

武器介绍

《抵抗 3》的武器种类繁多，武器采用的是升级系统，升级方式就是多使用该枪械来杀敌即可，最高等级为 3 级，高等级的武器比低等级的武器具有更多的功能、配件等，甚至外观也会有很大的改变，所有武器在高等级下性能相比低等级时都有很大的提高，因此在流程进行的过程中不妨多使用未达到最高等级的武器来“练级”，下面就介绍所有武器的基本性能及各等级的变化。

人类武器

HE.44 Magnum	
装有能引爆的子弹，子弹可以嵌入敌人身上引爆，也能射击在环境中作为陷阱引爆。	
R1 键	发射强力且带爆炸性的子弹。
R2 键	引爆发射出去的子弹。
Lv2	子弹威力上升，而且发射的子弹会在枪柄的计量槽进行累计，计量槽越高，按 R2 引爆的威力越大。
Lv3	子弹命中敌人后，会再在目标身上复制炸弹，使引爆时威力更强大。

Rossmore	
霰弹枪，近战利器，对游戏中诸如 Grim 等近战型敌人尤其有效。	
R1 键	发射霰弹，可以同时击中近距离的多名敌人。
R2 键	发射震荡弹，使敌人倒地。
Lv2	发射的霰弹可以引燃敌人对其造成持续伤害。
Lv3	副攻击的震荡弹变为燃烧弹。

Mutator	
发射带有奇美拉病毒感染生物敌人的武器，对机械敌人无效。	
R1 键	发射毒性物质，击中敌人后可以使在该敌人附近的敌人受到感染。
R2 键	发射毒气弹，在范围内都会受到病毒的影响。
Lv2	被 R1 键毒性物质击中的敌人会变成一个失去控制的人体炸弹，会跑到其他敌人身边自爆。
Lv3	毒气弹的影响范围和持续时间提高。

M5A2 Carbine	
射击准确率很高，射速很快的一种步枪，升级后还能变成近战的利器。	
R1 键	射出频率很高的子弹，命中率和伤害都有保证。
R2 键	向目标发射榴弹，爆炸范围不俗。
Lv2	在枪口增加刺刀，提高近战能力。
Lv3	副攻击放出的榴弹从一个变成三个，是中距离群体敌人的大杀器。

Sledgehammer	
近战威力强大无比的重锤，但也只能用于近战。	
R1 键	轻攻击，快速挥舞锤子。
R2 键	重攻击，伤害很高，硬直较大。

奇美拉武器

Bullseye	
近中距离使用的突击步枪，射速、伤害都有不俗的表现，但连射时枪口晃动较大，而且远距离射击准确率有些不尽人意。	
R1 键	发射高速的子弹攻击目标。
R2 键	标记敌人，在标记时间期间所有发射的子弹都会自动导向至该敌人身上，弥补了远距离射击准确率的不足。
Lv2	主攻击子弹威力提高。
Lv3	在副攻击标记敌人后，射击的子弹会同时命中该敌人旁边的另外最多两名敌人。

Auger	
能够发射穿越墙壁的子弹的枪械，而且按 L1 瞄准后可以发现在墙壁的敌人，用于中距离探索与消灭敌人。	
R1 键	发射可以穿越物件的子弹，子弹穿越物件后威力会提高。
R2 键	设置防护墙抵挡实体子弹的攻击。（对敌人 Steelhead 的 Auger 子弹无效。）
Lv2	一次射击能发出三颗子弹，但只消耗一颗子弹。
Lv3	副攻击的防护墙除抵挡敌人子弹外，还能发出震荡波对靠近的敌人造成伤害。

Cryogun	
能够冻结敌人的武器，在近距离被大批敌人围困时使用尤其有效。	
R1 键	发出冷冻光束，使目标减速甚至是冻结，被冻结敌人可以使用冲击波或近战攻击一击必杀。
R2 键	发射冲击波冲击敌人，可以击碎被冻结的敌人，使用次数不限，但每次发射后需要一定时间冷却。
Lv2	发射的冷冻光束命中目标后会在目标周围产生冰刺，靠近冰刺的敌人会受到伤害。
Lv3	副攻击的冲击波变得可以冻结敌人。

Deadeye	
游戏中的狙击枪，可以对付远距离的敌人，而由于副攻击伤害出色也能用于对付部分大体型敌人。	
R1 键	发射命中率很高的子弹攻击目标。
R2 键	发射一道伤害很高的光束，可以对目标内的所有敌人造成伤害，但发射前需要一定时间的蓄能。
Lv2	按 L1 瞄准后会有一个框体标记出敌人的头部位置，另外在瞄准状态下按方向键上下能够调节狙击镜的倍数。
Lv3	副攻击的光束变得能穿越障碍物命中目标。

Wildfire	
火箭发射器，伤害出众，对于单体大型敌人与成群的小型敌人十分有效。	
R1 键	发射火箭炮，在 L1 瞄准状态下当框体变红锁定目标后火箭会带有追踪功能。
R2 键	发射一枚导弹，飞行途中可以按 R2 键：引爆，或碰撞障碍后自动引爆，在爆炸后会从高处落下大量小型导弹对地面进行轰炸。
Lv2	在按 R1 键发射的火箭炮命中目标爆炸后，会释放一些小型的火箭，这些火箭会自动寻找附近的敌人并造成伤害。
Lv3	副攻击的导弹释放的小型导弹威力更大，有效范围更广。

Atomizer	
属于近距离作战武器，在近距离放出威力强大的电击对敌人造成伤害。	
R1 键	在近距离发射电流冲击敌人。
R2 键	设置一个电子陷阱，能将附近的敌人拉到陷阱内造成巨大伤害，一次只能设置一个电子陷阱。
Lv2	R1 键发出的电流威力提高，并且可以在敌人之间传递造成连锁伤害。
Lv3	当电子陷阱消失时，会在陷阱周围产生爆炸，被爆炸波及的敌人会受到巨大伤害。

手雷

EMP grenade：放出电磁波影响一切的电子装置，用于击破各种防护盾，Drone 系飞行物，甚至是 Hybrid 背部的装置使他们爆炸。

Shrapenel grenade：高爆手雷，能产生爆风对被波及的敌人造成伤害。

Hedgehog：一种由敌人触发的地雷装置，当附近有敌人时会放出大量铁钉穿刺敌人，也可以直接当作手雷使用扔到敌人附近使其立即触发效果。

Moltov：燃烧弹，被火焰缠绕的敌人会受到持续性的伤害。

机械奇美拉

Stalker：形似蜘蛛的机械，在战斗中会张开防护盾免疫一切攻击，必须用 EMP 手雷破坏防护盾才能对其造成伤害。

Drone：Drone 有两种，一种是攻击型的 Shock 与会使奇美拉军队无敌的 Shield Drone，在战斗中都是优先清理的目标，而用 EMP 手雷能够秒杀这些小机械。

主要敌人介绍

奇美拉军队

Hybrid：奇美拉军队的基础步兵，在游戏中大量出现，而且后期还会出现狙击型 Hybrid 以及火箭炮手 Hybrid。

Steelhead：手持 Auger 的奇美拉步兵，体型比 Hybrid 略大，发射的子弹能穿越障碍物，并且能张开防护墙抵挡玩家的实弹攻击。

Longlegs：在足部加装了增强跳跃能力装置的奇美拉，在战斗中经常跳跃转移位置，玩家很容易就会失去目标，另外还有狙击型的 Longlegs。

Ravager：以 Atomizer 作为武器的奇美拉，体型较大但移动速度很快，而且还会在移动中张开防护墙，是一种比较棘手的敌人。

Brawler：巨人型奇美拉，会使用冲撞和投掷燃烧弹，必须攻击弱点方可对其造成伤害。

野生奇美拉

Leaper：一种很烦人的虫子，一般成群出现，伤害不高但常以数量优势使玩家陷入困境。

Grim：寄生体奇美拉，经常大量出现，攻击方式以近战为主，成群围攻玩家时会使玩家头痛不已。

Leech：攻击方式类似 Grim，但在死亡后会产生爆炸，需要在一定距离将其击倒避免卷入爆炸。

Windowmaker：大型蜘蛛型的野生奇美拉，在战斗中需要不断移动避免受到它的毒液伤害并从远距离攻击它的弱点。

官方金手指

游戏中存在强力的官方金手指，具体为在游戏菜单中进入 EXTRAS 的 SHOP 中，有一个 Cheats 的选项，在任意难度通关一次后就可以解锁全部作弊选项，而购买这些选项的点数有些特别，这些点数来源为解锁游戏的奖杯，一周目下来不经意解锁的奖杯基本上也有 300 到 400 点，足够购买部分强力的作弊，而这些能力有增加游戏难度的障碍，也有减低游戏难度的能力，而之所以说是官方金手指，那是因为在开启 Health regen、All Weapons 以及 Infinite Ammo 三个作弊能力后，仅仅会影响最高难度通关奖杯 Brutal 的取得，而不会影响其他奖杯的解锁，所以玩家大可以在 Normal 难度通关后开启作弊功能以选关的方式取得游戏中的其他奖杯后再继承枪械的能力重新 New Game 进行最高难度 Superhuman 解锁奖杯 Brutal，所有作弊选项如下：

Mirror Mode	以左右颠倒的镜像模式进行游戏。
Enemy Secondary Fires	敌人可以使用武器的副攻击。
Enemy Super Weapons	敌人使用的武器种类增加。
Immersive	隐藏弹药及体力槽。
Health regen	恢复游戏 2 代的恢复模式，自动回血。
All Weapons	选关时打开此能力可以使用所有武器。
Infinite Ammo	无限弹药。

流程攻略

本文基于 NORMAL 难度编写，另外有意挑战最高难度 SUPERHUMAN 的玩家与奖杯迷注意，要解锁 SUPERHUMAN 难度只需要 NORMAL 难度通关，而不需要 HARD 难度通关，建议玩家一周目选择 NORMAL 难度解锁最高难度并继承枪械等级进行 SUPERHUMAN 难度的游戏。

> Chapter 1 HOME

简单交代前作剧情后，主角从床上醒来，游戏当即为我们呈现了在奇美拉军团的侵略下人类集体躲藏在地道下的悲惨生活。恢复移动后，从左侧隧道前进，一本道走到尽头会进行游戏战斗的基础教学，依照指示熟悉游戏的战斗操作即可，刚一放下枪就出现奇美拉袭来的剧情，跟随队友一路前进，在与其他队友汇合后，其中一名队友不小心碰到了一个酒瓶，战斗号角亦随之吹响，轻松消灭袭击而来的 Hybrid 后，会进入与大型机械 Stalker 的战斗。Stalker 的身上有能量防护罩，必须首先利用 EMP 炸弹破坏其防护罩才能对其造成伤害，由于周围无论是子弹还是血瓶的补及都比较充足，因此这一场战斗还是比较简单的，Stalker 共会张开防护罩 3 次，以相同方法炮制即可轻松击倒这个庞然大物，另外注意如果 EMP 炸弹不足，从梯子爬到在场景中蓝色边缘房子的房顶上有补及。

最高难度指导

游戏第一个章节的战斗部分比较简单，主要是需要对付 Stalker，开局 EMP 炸开防护盾，现在玩家手上的左轮应该已经达到最高级，6 发子弹全数命中后，以环绕场景中央房屋的方式等待读条到最大威力后引爆子弹，这样几个回合下来就可以快速干掉这台机械。

收集	
Journal 1	主角醒来后，在面前的桌子上。
Journal 2	沿路前进，在隧道内一名拿着扫帚打扫的妇女旁边的床尾。

> Chapter 2 WANTED MAN

本章的任务就是寻找之前奇美拉来袭时失去联络的队友，开始后按照指示往楼上走，走过一段楼梯后遇到一名队友，在此解锁新的手雷 Shrapnel grenade，在对付成群扎堆的敌人时尤其有效果。往前走不到几步，奇美拉的运输机就出现，接下来就是一场遭遇战，消灭全部敌人后往一扇闪烁的车库门处前进，长按□键打开车库门，在客厅遇见了队友，搜刮一番补充好弹药后跟随队友前进，刚一出门就会遭遇大批的 Hybrid，这里由于庄稼阻挡视野，使得搜索及瞄准敌人变得比较困难，合理利用瞄准后准星变红这一特点可以协助索敌，而且要注意拾取击倒部分 Hybrid 后从其身上掉落的血瓶补充体力，之后往山顶上走，本章也随之结束。

最高难度指导

第一场与运输机落下敌人的战斗，调整时间在敌人落地的位置投掷手雷可以速杀以减少数目，剩下的敌人不推荐用 Bullseye 与他们对轰，直接用左轮手枪瞄准一个引爆一个是最好的选择。离开车库在庄稼地与敌人的战斗比较难，因为在这里的庄稼很高，玩家很难寻找敌人的所在，而在索敌的过程中暴露得太久又会被敌人乱枪射死，推荐一开始就用手雷将背对我们的几个敌人消灭，然后在掩体后根据子弹的来向判断敌人的具体位置，并借助准心变红的特点辅助确认敌人位置，在这里每确认一名敌人就利用 Bullseye 的 R2 键攻击锁定后在掩体后扫射或使用左轮命中敌人后引爆子弹的方法逐一将敌人消灭即可。

收集	
Journal 3	章节开始时，前方一名躺在床上输液的病人旁边的桌子上。
Journal 4	沿路往前方走，在左侧的一块黑板前的桌子上。
Journal 5	进入房屋与队友会合后，到二楼的一个房间内，录音机在床上。

> Chapter 3 PARADISE LOST

面对面前众多的巨型机械，三十六计走为上计，跟随队友无视巨型机械的猛烈攻击，一直往前跑进入一间房屋，刚推开门就被远处的新型敌人 Steelhead 狙击，这种敌人不但能够穿越墙壁狙击玩家，而且能建立防护罩抵挡玩家的攻击。在击倒所有敌人后可以拾取 Steelhead 所持有的武器 Auger，取得后跟随队友进入一个棚屋内，利用 Auger 隔墙狙击一名奇美拉后即可继续前进。路上也会出现数名敌人，用 Auger 躲在掩体后一一解决即可，全灭敌人后没前进几步，就会又遭遇到敌人的轰炸，跟随队友再次一路狂奔至一间房屋内，在屋内的桌子上可以取得新的地雷 Hedgehog，这种地雷的效果是在爆炸时会放出铁钉轰炸周围的敌人。出门来到工厂区，这里敌人数目较多，而且由于有不少 Steelhead，所以很难躲在一个地方消灭敌人，这里建议用 Auger 先发制人削减敌人的数目，也正是由于 Steelhead 的存在，可以选择利用 Bullseye 的副攻击，也就是锁定敌人打移动战来达到消灭敌人以及减少自身伤害的目的，另外即使 Auger 子弹用光，用来充当索敌工具也是一个不错的选择。消灭敌人并一路推进，推开铁门后会再次进入一个战区，这里敌人数量不多而且比较集中，善用手雷就可以轻松通过，成功保卫桥梁后进入下一章。

最高难度指导

本章的前两场战斗都没有太高的难度，主要难点在于本章尾段的工厂区逃亡的战斗，在触发敌人后进入前方左侧的房间内，用之前取得的 Auger 透过墙壁可以将场景中大部分的敌人消灭，这样难度就会大幅下降。在全灭原先存在的所有敌人后会有运输船出现，这也是 Checkpoint 的位置，大可以在这里自杀后从 Checkpoint 开始，重开后运输船就在前方落下敌兵，用手雷群杀就能轻松搞定，上楼梯后触发对面建筑窗口的敌人后可以回到楼梯处用 Auer 隔墙消灭。下楼后到达最后一个 Checkpoint，而且离终点前只有几名敌人，没有什么难度。

> Chapter 4 WOMEN AND CHILDREN FIRST

开始后跟随队友前进，一段路过后队友会为玩家送上新武器 Marksman，第

一阶段在场景中的战斗没有什么难度，只要注意选取掩体躲避敌人的攻击进行防守反击即可，而迅速右侧房屋二楼往下用 Auger 逐一狙击敌人也是一个不错的选择。之后会出现一种新型敌人 Longlegs，这种敌人的移动方式是使用大跳跃，而一个跳跃往往会使玩家失去目标，因此对付这种敌人的要点在于如何有效地在其停留在原地时造成最大的伤害，利用 Bullseye 的副攻击锁定目标攻击或使用 Marksman 一枪三发的特点可在短时间对其造成最大伤害，这样在其停留的短时间内就可以将其击倒。将所有 Longlegs 消灭后，由于敌人火力太猛，队友会发出暂时撤退到大街上的指令，跟随队友前进，在路上会再一次遭遇 Longlegs 与其他 Hybrid 的混合攻击，虽然敌兵数量较多，但由于这里的 CHECKPOINT 设置比较合理，按照之前的战法应该能轻松通过。全灭杂兵后迎来与新型敌人 Brawler 的战斗，这场战斗其实十分简单，其攻击方式基本上只有冲撞和释放燃烧弹两种，但无论哪一种其实都可以通过左右移动来躲避，要对 Brawler 做成伤害必须攻击其弱点，弱点在游戏中以很明显的黄色闪烁来呈现，依次为两臂、两手、最后是胸口，而当 BOSS 的体力越来越少时，其速度就会越来越快，因此推荐以 Bullseye 的锁定它的弱点后一顿猛攻，这样是最有效，也是最安全的攻击方式。在击倒 Brawler 后，到达指示地点后进入下一章。

> Chapter 5 WRIGHTSBURG

本章也就是之前放出的游戏 DEMO 的章节，这个章节是一场在船上的防卫战，开始后随船一直前进，在这段时间熟悉一下船上的设备，船头有无限弹药的供给，船尾也有一个无限血瓶的急救箱子，有这两大神物的存在，本章难度自然也高不到哪里。期间 Malikov 博士会为主角送上新武器 Rossmore，这个武器简单来说就是一个带榴弹的霰弹枪，之后玩家需要用 Rossmore 的副攻击放出震荡弹攻击远处的两处爆炸植物方可继续前进。前进到一桥底处船会被冰柱卡住，再次利用手上的 Rossmore 破坏冰柱使船只得以继续前进。来到一排民房处时，会出现大量的新敌人 Grim，他们在远处会投掷攻击，但还是当其跳到船上时造成的威胁较大，因为它们会不顾一切的冲向玩家，成群靠近时玩家很容易被活活摸死，在对付这种敌人时近身武器 Rossmore 能发挥奇效，近身一枪就可以消灭 Grim。在通过 Grim 的围攻后，在前方又会出现一种机械类敌人 Shock Drone，对付这种敌人最好的方法并不是用枪，而是在其成群的聚集时往其中一个身上扔一个 EMP，EMP 发出的脉冲能秒杀周围所有的 Shock Drone。继续前进遭遇到巨型的机械 Goliath，虽然主角一行侥幸逃过一劫没有被发现，但随即就要进入与大量 Longlegs 的战斗，虽然敌人为数众多，但只要注意好从船尾使用血瓶恢复后就会变得毫无难度，跟随船只一直前进，会第二次遭遇到 Goliath，但这次就没有这么走运了，随着船只被击中爆炸，本章结束。

最高难度指导

第一场战斗初段需要对付两波从运输船落下的的 Hybrid，这里的对应方法很简单，在敌人进攻的路上利用开头取得的武器 Marksman 提前放置炮塔即可，这些炮塔对付 Hybrid 可以算得上是奇效，玩家只需要注意落单的敌人即可，若血量不足，在场景中央、左右两侧的建筑内都有补及。之后会在场景中出现 Longlegs，但 Longlegs 都是在天上跳来跳去，只要找个有屋顶的地方用 Marksman 慢慢点射逐一消灭即可。在撤退回到最初的场景时，队友夺门而出后玩家大可以继续在小房间内慢慢瞄准对面的敌人直到全灭敌人出现新的 Checkpoint。Checkpoint 过后除要面对运输船出现的敌人外，在头上乱窜的 Longlegs 也会给玩家造成不小的压力，如果这个时候的 Marksman 副攻击还有剩余就最好不过了，在场景的中央放置炮塔可以很大程度地降低难度。在这里的原则是优先处理场景中的 Steelhead，再慢慢在掩体后全灭敌人，但是这里有三四名的 Steelhead，在敌人的强力的炮火攻势下很多时候要靠“拼”去换取消灭 Steelhead，多熟悉几次敌人的从运输船上的降落时机与位置，提前设置手雷或地雷也是这里的取胜之道。在最后的 Brawler 出现就十分简单了，利用 EMP 可以很容易地将其身上的弱点击破，再对其他剩余的弱点补上几枪就可以通过。

收集	
Journal 6	章节开始后，在所乘坐的船只的船头。
Journal 7	接上，在船尾处的一个木箱子上。

> Chapter 6 CITY OF THE PAST

章节开始后，Malikov 博士会要求玩家推下阻挡进路的挡板，在车厢间的通路前进，借助一堆干草跳到车厢的另一边爬上一段梯子，在车厢顶部移动到挡板的另一侧拉动地上的装置即可。与 Malikov 博士一同搭乘电梯到达二楼，再跟随其从梯子爬到三楼，在桌子上取得滑索，从一旁的窗口滑行到另一侧的大楼，跳下缺口后打开面前的卷闸门，蹲下从管道间前进，在必经之路取得新武器 Atomizer，从楼梯到达二层会出现大量的 Grim，由于 Grim 会从四面八方袭击，而且这里比较暗，很难看清敌人的位置，往往稍不注意敌人就来到了身边。在敌人集中时可以使用刚取得的新武器 Atomizer 进行复数攻击，但注意 Atomizer 的弹药量较少，使用时注意弹药的剩余量。一路前进到二层，从右侧缺口跳下进入一个控制室内，在控制室内操作装置放下桥梁形成通路，之后重新回到二层，借助该桥梁到达三层，进入三层依旧有大量的 Grim，同样利用 Atomizer 与 Rossmore 的组合来对付，从尽头右侧的管道跳下，打开门后会进入一间纺织制品厂，沿路前进爬上一段梯子会发现通往上方的梯子悬在上方，需要射击旁边红色的靶心将其放下，之后到达上层可以取得狙击枪 Deadeye。从一旁的缺口跳下，走到窗台射击对面的靶心放下吊桥进入对面的公寓，走到公寓的顶层会出现不少的 Leaper，在这狭窄的通道中放出 Marksman 的副攻击的小型机器人充当炮塔对付 Leaper 是个不错的选择，走到走廊的尽头推开铁门，本章完结。

最高难度指导

在进入工厂后出现大批 Grim 可以不必理会，在保命的基础上迅速往前方奔跑利用楼梯走到二楼，在二楼右侧的缺口跳下拉动机关放下前进的吊梯后就可以到达 Checkpoint。借助梯子到达工厂的三层后同理，不必理会这里的敌人，直接往前走从破碎管道跳下即可。然后一路走，到达建筑顶层会出现大量的 Leaper，同样无视直走从前方拐角开门结束本章。

收集	
Journal 8	章节开始后，Malikov 博士会要求主角从另一边推下挡板，在必经之路上的干草堆跳到旁边的月台上，在一排铁丝网的缺口进入一节车厢内取得。
Journal 9	通过爬到火车车厢的上方后，在其中一节车厢的顶部，不难找到。
Journal 10	跟随 Malikov 博士到达居住楼的顶部，也就是取得滑索的位置，在旁边的床上。
Journal 11	利用滑索滑到对面的大楼后，从右侧缺口跳下，在显眼位置的置物架上。
Journal 12	在工厂的二层放下桥梁的控制室内的桌子上。
Journal 13	在工厂的三层有一处断桥，跳过断桥就可以在地上发现。
Journal 14	推开工厂与纺织制品厂的铁门后，在前方左侧靠墙壁的架子上。
Journal 15	在取得狙击枪 Deadeye 的右侧，窗口旁的架子上。
Journal 16	走到公寓顶层后在满是 Leaper 的场景内，某个房间的沙发上。

> Chapter 7 FRIEND IN LOW PLACES

一开始就迎来了难点，队友被围困，我们的任务是消灭对面建筑的所有敌人，虽然可以利用滑索到达对面建筑突袭，但由于敌人数目过多，贸然就从滑索走过去很容易被打成马蜂窝，因此我们还上选择先从这边削减敌人的数目，利用一切可用的武器，比如 Auger 的穿墙，Bullseye 的锁定攻击对付 Longlegs，而对于较远处的敌人则选用狙击枪攻击，但在使用狙击枪时需要注意命中的问题，尽量保证一枪爆头，就算未能爆头也要迅速补枪击倒敌人，那是因为如果攻击落空时会使敌人的火力从队友转向主角而造成压力。而且，因为我方所在点弹药及血瓶都不足，在血量不足时则需要从滑索到达对面拾取敌人身上携带的血瓶，因此关键就在于如何在利用有限的弹药及血量尽可能削减敌人的数目，这样能使到达对面后的压力大减。全灭敌人与队友会合，此时会出现大量的奇美拉运输船围攻我们，还出现了新型敌人 Ravager，这个巨人体形虽大，但移动速度很快，还会在移动中张开防护罩，另外还有其他 Hybrid 的骚扰，这里可以一边躲避 Ravager 的攻击，一边消灭 Hybrid，Hybrid 的站位比较集中，用手雷可以达到速杀的目的，只要保持一定距离即可保证安全，因此推荐以 Bullseye 的锁定打游击战，距离远了用 Auger 隔墙补几枪就可以将其消灭。接着跟随队友进入一间酒吧，首先在楼下转一圈补充身上所有武器的子弹。之后上楼，在这里要进行两波的保卫战，尽量保证敌人不能攻破酒吧的门，否则就会变成一场室内战。敌人为 Hybrid 与 Ravager

的混合。第一波时会先出现大批的 Hybrid，利用 Deadeye 和 Auger 逐一消灭，在 Ravager 出现后迅速改变目标专心对付，Deadeye 的副攻击是个不错的选择，攻击力强而且补给充足，对付 Ravager 不成问题。第二波虽然敌人配置不变，但 Hybrid 与 Ravager 几乎同时出现，而且 Ravager 数量也变成两只，同样优先对付 Ravager，Hybrid 可以利用手雷来复数消灭，只要攻击顺序安排得好，基本上敌人就不能攻进酒吧内。成功保卫酒吧后跟随队友来到地下通道，走到一个大堂时出现了一名 Brawler，打法与之前无异，但问题在于这里有不少的 Hybrid 在战斗中骚扰我们，因此优先上楼清理 Hybrid 再对付 Brawler，现在有了地雷 Hedgehog，在 Brawler 弱点在两手时扔出一个 Hedgehog 可以同时击破两手的弱点，能节省不少的时间，最后跟随队友继续前进到尽头即可进入下一章。

最高难度指导

章节开始时的战斗就是一大难点，需要注意玩家所在的建筑只有两个血瓶，因此我们要做的就是在保命的前提下最大限度地削减敌人的数量，推荐打法是先不要急着滑到对面，先在所在的建筑迎击对面楼层的敌人，要注意优先将 Longlegs 处理，并且务求速杀，因为只要对 Longlegs 发动攻击它就会向玩家所在的建筑靠近造成很大的压力。而面对对面楼层的步兵时，则优先解决 Steelhead 再去对付 Hybrid，期间注意命中率的问题，因为这里的战斗有些特殊，在队友的火力吸引下敌人会将目标转向队友，而只要玩家发动攻击则会将目标转向玩家，因此这里最好是利用 Deadeyes 一击必杀，合理利用各种武器的副攻击也十分重要，像在对付敌人时像 Marksman 的炮塔、Atomizer 的量子炸弹在敌人群中使用会有很不错的效果。与队友汇合后出现的 Ravager 很容易对付，用 Deadeyes 的副攻击秒准头部可以秒杀，其他杂兵也就不成问题了。酒吧的防守战在最高难度下也并不难，第一波敌人来袭时只要在路上设置一个炮塔基本上就可以解决，最后出现的 Ravager 用 Deadeyes 的副攻击可以速杀。第二波时稍微有点难度，但由于补及充足尽管将所有武器都用上吧，在路上设置两个炮塔和量子炸弹，将主要火力放在出现的两名 Ravager 即可，就算被破门而入，酒吧的地理环境也比较容易抵御敌人。最后来到邮政大厅，Brawler 出现后不用理会，直接到楼上将三名杂兵优先干掉再对付 Brawler，在这期间还会再出现三名杂兵骚扰玩家，同样优先消灭，最后要处理落单的 Brawler 也就简单多了。

收集	
Journal 17	在保卫酒吧后，跟随队友进入地下通道，来到一面破裂的墙壁前，往左侧的通道进去，在桌子上。

> Chapter 8 THE PLAN

将前方车辆的尾箱打开放出飞行物，瞄准并将其摧毁后会引来奇美拉运输船，之后出现大批的 Hybrid，在这里攻击敌人前一定先先将它们头上的 Shield Drone 摧毁，否则是无法对其造成伤害的，左右两边边的建筑内有不少的弹药和血瓶，注意补充即可。全灭 Shield Drone 保护下的 Hybrid 后，另一艘运输船会将 Steelhead 投放到战场，在其跳下聚集时用手雷可以速杀，剩余的拿出 Auger 对轰即可，在途中会还会出现 Longlegs，但利用左侧建筑内的吧台作掩护 Longlegs 基本上不能对我们造成麻烦。由于敌人数目太多，在杀掉一定数量的 Longlegs 后队友会指示玩家逃离，在门打开后捡起能量核心后，就会进入一段魄力十足的逃亡，只要注意跟随队友逃跑即可，进入安全屋后有弹药箱和不少血瓶，整理好后打开门后会取得新的武器燃烧弹 Molotov，之后与队友角色转换，这次由玩家作为掩护，队友运输能量核心，到达顶层后进入下一章。

最高难度指导

对付第一波战斗敌人(被 Drone 保护下的 Hybrid)时，迅速走到左侧的吧台进行掩护，用 Auger 对外——消灭似乎是最安全的方法，直到 Checkpoint 出现。Checkpoint 出现后随即进入第二波战斗，敌人的运输船会落下几名 Steelhead，这里不妨自杀读取之前的 Checkpoint，在敌人落下的位置预先放置地雷或炮塔等就可以不费吹灰之力消灭所有 Steelhead。之后大量 Longlegs 来袭，回到一开始的吧台慢慢消灭，消灭一定数量后就会进入后半段的逃跑，而逃跑时紧跟队友基本上就不会有问题。

收集	
Journal 18	在拿着能量核心与队友逃亡到有桌球桌的安全屋内后，在左侧的床尾的箱子上。

> Chapter 9 PLAN B

刚开始就会受到 Longlegs 与 Shock Drone 的夹击，逐一消灭问题不大，而远处的大厦顶层由于距离过远则需要使用 Deadeye 狙击，之后射击对面的靶心放下吊桥，其后的战斗都大同小异，一路护送队友进入集装箱即可。剧情过后玩家需要与巨型奇美拉 Windowmaker 进行战斗，这头巨型的奇美拉攻击方式比较单调，就只有用前肢冲撞以及喷毒，但由于体型差距使得实际上其攻击范围很大，特别是在其喷毒后，必须马上逃离毒液的影响区域，否则体力会削减得很快。环绕场景的数层建筑内有比较充足的恢复道具，注意在躲避攻击的同时补充消耗的体力。在战斗过程中，必须攻击它的弱点才能对其造成伤害，依次为头部左右两侧、腹部左右两侧，这些弱点都以明显的红色表示，用顺手的武器进行攻击即可，在战斗过程中奇美拉也会放出虫群骚扰玩家，可以考虑优先对付，在将以上两处弱点破坏后，它会在尾部出现新弱点，建议直接用 Rossmore 走到其下方进行攻击，不用几下工夫就可以再将其破坏，之后进入剧情结束本章。

收集	
Journal 19	在章节开始时的建筑顶层放下吊桥走到对面后，往右侧的角落的楼梯走，就在上楼梯后的地上。

最高难度指导

开始保护队友的战斗建议在队友躲避的小屋外放置 Marksman 的炮塔，这样可以将主动靠近的大部分敌人都消灭，直到队友开始跑向桥梁的边缘时，将右侧顶层的敌人消灭并射击放下吊桥跑到另一侧就可以到达 Checkpoint。接下来的一段路比较长，要经历连续的战斗且没有 Checkpoint，建议一开始在底层躲在掩体后用 Auger 右上方的所有敌人，而在对付成群的 Drone 时不妨扔出一个 EMP 进行群体速杀。如果在底层就将上层的所有敌人清理，到达上层时的压力就会比较小，到达顶层时只会再出现几名 Longlegs 与几台 Drone，因此压力不会很大，而通过建筑顶层后，前面一路上就只会再出现几名落单的敌人，很好对付。最后面对 Windowmaker 的战斗也很简单，最高难度与普通难度实际上没有太大区别，开始的两个阶段用 Bullseye 的 R2 攻击边躲避毒液边开枪，场景中有充足的恢复道具，基本上很容易通过前两个阶段，而且进入第三阶段后还有一个 Checkpoint，直接扛着霰弹枪冲到它的底部攻击其弱点即可轻松通过。

> Chapter 10 THE HUNT

在树林中会遇到新的敌人 Sniper Hybrid，这种狙击手敌人被迷彩覆盖，比较难发现，利用 Deadeye 一边索敌一边前进，打开狙击镜后依照黑暗中的红外线就可以确认敌人的所在并进行反狙击。前进到半路会出现巡逻飞船，躲在有屋顶的小屋内或避开探照灯再作前进即可。沿路进入矿坑内，收集物品后拉开铁门，进入坑道内会再次出现 Shield Drone 保护下的 Hybrid，依照老方法优先解决 Shield Drone。离开坑道后，游戏为我们展示了游戏中的另一种可能—潜入暗杀，但实用性真的很低……在这里除了 Hybrid 外，还配置有不少的狙击手，因此还是放弃潜入的念头吧，而在这里要瞄准确认敌人位置真的比较困难，使用 Auger 寻找敌人会获得比较好的视野，但远处的狙击手还是需要用 Deadeye 进行反狙击。沿路杀到另一个坑道内，刚进入不久敌人就会从前方出现，而且还有 Ravager，但场景中补给品比较充足，这里没什么难度，全灭敌人后前进登上铁桥，在铁桥上会遭遇到敌方巡逻机的射击，前进取得新武器 Wildfire，这是一把火箭发射器，利用这把火箭发射器瞄准巡逻机，当准星变红锁定后会带有追踪功能，期间会有数名 Hybrid 骚扰玩家，但这大可以看作是为我们送上恢复道具的救星，而在桥断裂处顶层有无限的 Wildfire 弹药供给，不必吝啬弹药，把握一切机会锁定巡逻机攻击即可，大约 5 到 6 发飞弹命中后就可以击坠巡逻机结束本章。

收集	
Journal 20	进入矿坑后，先边拉开左侧的铁门，爬上前方的梯子，在木屋门口的地上。
Journal 21	拉开铁门后进入坑道的内部，在岔路处往右边的岔道走，留意路上右手边的木头，在上面。
Journal 22	回到岔道口，往左边的岔道走，前进时往左侧地上留意，在一个箱子上。
Journal 23	在离开第二段坑道后，在登上铁桥前，在左侧有一块“TUNNEL AHEAD”的指示牌，在指示牌的下方。

最高难度指导

最初的潜入没有太多捷径可走，只能一步一步根据红外线反狙击场景中的敌人，并利用棚屋躲避巡逻机尽量不被敌人发现，因为在最高难度下绝对不能只依赖跑路而不死到达 Checkpoint。在隧道内的战斗比较简单，用狙击枪在远处优先破坏 Drone 以及靠近的 Hybrid，在中央扎堆的 Hybrid 可以用一个手雷解决问题。离开隧道后往前走的四名敌人可以全部跑到其身后暗杀，然后反狙击远处的两名狙击手，之后来袭的 Hybrid 躲在前方的棚屋内消灭，因为期间会不断受到敌人飞船的轰炸。消灭可视范围的全部敌人后，从旁边的山坡前走在

可以抵御飞船射击的位置用 Auger 找出面前的其他敌人并消灭，然后一口气跑进第二段山道就能到达 Checkpoint。之后破门而入的敌人会有 Ravager，一开始他的移动速度较慢，迅速利用 Deadeyes 的 R2 攻击瞄准头部可秒杀，这样一来剩余的敌人就不成问题了，前行从远处将断桥前的敌人消灭

就能进入最后与飞船的战斗。与飞船的战斗与普通难度几乎无异，飞船的对玩家造成的伤害也没有什么提高，我们大可以直接登上断层的顶部一边补及子弹一边对其进行瞄准射击，注意期间会出现两名 Hybrid 骚扰玩家，它们对玩家的压力可是比飞船来得要更大，要注意优先解决，之后只需要回到顶层继续对飞船进行攻击并注意从场景中获得恢复道具补充体力即可。

> Chapter 11 SAVIOR

本章是让人感到十分恶心的一个章节，本章出现的敌人基本都是成群的出现，除此之外还往往毫无征兆地就出现在玩家的身边，因此本章主要以跑路进行流程为主，战斗为辅，否则很容易被成群的敌人围攻而死，而在战斗方面推荐使用在近身作战表现出色的 Rossmore 与 Alomizer。章节开始后离开木屋后爬上梯子就出现新的敌人 Leech，这种敌人不但长相十分恶心，而且即使在死亡后也会产生爆炸，需要小心对付。在前进到一堆 Grim 在食尸的位置，进入左侧的小屋并从楼梯上去，利用连接两间屋子的木板到达对面的房屋，从梯子爬到屋顶，从屋顶的连接板沿单一路线走到一个楼梯的缺口，跳下去后前进爬上梯子，推开面前铁门进入下一个区域。离开铁门后迅速往前跑进入房屋内，进入一个破弃的教堂内，爬上在里面的长梯子，从上层阁楼前进，从缺口跳下可以获得不少的补给。推开又一扇铁门来到场景，沿路快速奔跑到前方斜坡旁边的梯子往上爬，在右侧的缺口跳到下层铁丝网阻隔的另一侧，前进进入一房屋内，下蹲在半截门缺口处进入，推开尽头的木门来到另一侧，这里有十分多的 Leaper，而且内部像迷宫一样，玩家很容易搞不清方向，其实目的地就在我们的正前方，并不需要走到上层，玩家只需要绕几个圈就可以找到前进的木门。进入后进行一番补及，再推开一扇门，在前方会获得新武器 Cryogun，它可以使敌人减速甚至结成冰造成一击必杀。我们要找的人就在前方，利用新武器直接瞄准对面协助他解决身边的敌人后跳下缺口，与队友会合后到达一电梯前，为了启动电梯需要在大量 Grim 的围攻下保护队友，而消灭敌人最快的方法为利用新入手的 Cryogun 冻结敌人后上前按 R3，这样可以快速秒杀围攻的敌人，在保护其间除了杀敌外还需要注意队友是否被 Grim 缠身，若被缠住则优先解救队友，成功起动电梯后进入电梯内，本章结束。

收集	
Journal 24	从屋顶走到推铁门的位置时，在铁门面对的桌子上。
Journal 25	在破弃教堂爬上长梯子后，在上层阁楼往右边走，在木板边缘处。

最高难度指导

面对初段大量的 Grim 和 Leech，如果在最高难度下依照一路消灭敌人前进的原则会十分吃力，要通过这一段路有小窍门，前提是玩家必须了解关卡的构造，知道前进的方向，在开始消灭面前的几名敌人后，会到达一个可以看到一堆 Grim 在啃食尸体的场景，无视敌人从该位置直接跑到左侧的的房子二层，到达二层的房屋连接桥处会遭遇到敌人的前后夹击，这时在桥梁的中央放出一个 Atomizer 的副武器，这个强大的量子炸弹会将前后所有敌人都吞噬，玩家利用这个空档马上从前方的梯子处爬到上层，在上层会再有一个连接桥，但这里敌人都是从前方通过连接桥跑过来，站在桥的另一端消灭迎面而来的所有敌人即可前进进入安全屋。打开门离开安全屋后直冲到达废弃教堂，在教堂内的梯子附近放出一个地雷可以将所有的 Grim 集中消灭，随后马上从梯子到达上层，在上层会有大量的虫子围攻，这里地形狭窄，能使用的最好的武器是 Atomizer，不一会儿就能将恼人的虫子全灭。再次推开铁门来到新场景，继续无视所有敌人，从斜坡旁的梯子爬到建筑内，仅消灭几名挡路的敌人并从二层的缺口借助桥梁走到另一侧即可摆脱所有敌人，沿路前行即可到达 Checkpoint。推门后进入满是 Leaper 的房间，这里继续考验玩家对地形的熟悉程度，不过在二周目对流程的行进应该没有太大问题，直接逃离迷宫一路前进与队友汇合即可。最后保护队友的战斗比较简单，按照普通难度下的冻结敌人战术会比较吃力，如果一路上注意弹药的补及，到这里的炮塔与量子炸弹的余量应该比较充足，在抵御第一波攻击时，可以在队友两侧的通道上各放置一个炮塔，这样两边来袭的敌人基本上还未能靠近就已经被消灭，剩下的只需要拿诸如 Rosemore 以及 Atomize 等能迅速击杀敌人的武器就可以通过，而第二波要抵御的敌人除了 Grim 以外，Leech 也混杂在其中，这里补及很充足，而且敌人数量不多，在队友身边放置一个量子炸弹基本上就足以吞噬所有敌人，成功启动两个装置后迅速到达电梯所在即可。

> Chapter 12 SATAN

离开电梯后推开左侧铁门，在角落处打开箱子取得瓦斯瓶，将其置于另一侧的木门前后射击瓦斯瓶炸开木门，穿越坑道后打开右侧铁门，再次取得瓦斯瓶，这次需要我们炸开的木门在上方，按 R1 键将其抛到上方再将木门炸开，在坑道的尽头可以获得不少的补给品。补给完毕后打开铁门，刚一触碰铁门就会遭到巨型怪物 Satan，利用中央的箱子作掩护并瞄准其眼睛进行攻击，当对其造成一定的伤害后它会暂时逃走。出门没走几步，Satan 再次出现，跟随队友逃跑，有部分拦路的木条需要帮助队友抬起让他通过，抬起这些木条时有个小 BUG，如果跑太快在队友还没通过时就抬起木条会使两人分隔两边无法继续游戏，因此紧跟队友不要超前跑。从两头 Satan 前逃脱后，推开铁门进入安全屋，从左侧楼梯走到尽头跳下，刚一着地 Satan 就再次出现，依旧射击它的眼睛对其造成伤害，当对其造成一定伤害后 Satan 用前肢掩着双眼并且张开大口，这时从左侧的箱子内拿出瓦斯瓶按 R1 扔到它的口中再瞄准瓦斯瓶射击，爆炸过后 Satan 就会撤退。前进经过渗水洞穴后从高处跳下，先往左侧走然后回头 Satan 又会出现，这里的目的是跑到坑道的尽头楼梯顶部，在坑道的左右两侧都有两边开口的短坑道，利用这些短坑道可以从一侧进入后绕到 Satan 的身后继续前进，交替利用这些短坑道走到楼梯上后一口气跑到楼梯顶部。搭乘矿车后会被 Satan 追逐，过程中需要不断射击它的眼部使它减速，在受到撞击离开矿车后，按照老方法射击眼部并用右侧的瓦斯瓶扔进口中射击，受伤的 Satan 会为我们打开右侧的电梯铁闸，进入电梯后也只不过是重复刚才的动作，攻击眼睛到其张开口，拿出旁边的瓦斯瓶扔到它的口中，在这一次射击后 Satan 终于被彻底消灭，而本章也随之结束。

最高难度指导

与巨型怪兽 Satan 的战斗贯穿整个章节，前进一段路后 Satan 首次出现，用 Bullseye 的 R2 瞄准其眼睛后在箱子后面射击是最安全的方法，不一会儿就能将其击退。第二次遭遇 Satan 时跟随队友逃跑即可。打开门后与 Satan 的第二场战斗与先前无异，注意躲在掩体后将其攻击至双手掩面，然后将一旁的瓦斯瓶扔进其口部射击即可击退。通过水路后面对 Satan 的追击时注意点与普通难度相同，注意利用隧道躲避前进，其后的轨道追逐战也与普通难度无异，注意射击巨兽的眼睛阻止其靠近矿车即可。最后的战斗与先前的注意点相同，攻击巨兽眼睛使其张开大口投掷瓦斯瓶即可，这里就不再赘述。

收集	
Journal 25	两次躲过 Satan 并进入安全屋后，先不要从左侧楼梯上去，从楼梯的底部进入可以发现一段坑道，在尽头处。
Journal 26	穿越渗水的洞穴后跳下高处，向左走到尽头，在一具尸体的旁边。

> Chapter 13 NATURE OF THE BEAST

本章是一场保卫战，但与之前的船上保卫战相似，由于列车的两端分别有无限的弹药以及无限血瓶的供给，因此难度不大。一开始前行就取得新武器 M5A2 Carbine，列车上需要对追击的越野车进行射击，推荐用狙击优先攻击驾驶员，如果在没有摧毁越野车的前提下杀死 5 名驾驶员还对应一个奖杯。在保卫期间会有敌人登上列车，悉数消灭即可，难度不大。其后需要数次到车尾处将最后一节车厢分离，每次当列车出现剧烈晃动时就是需要到车尾分离车厢的信号，而在分离第二节车厢后会失去弹药的补及，但幸好无限血瓶补及贯穿全章节，因此不用担心。在消灭数次追击的越野车以及登上列车的敌人后，会有出现大量 Windowmaker 的情节，列车也因此翻倒，剧情过后进入下一章。

最高难度指导

最初被越野车追击时没有难度，靠近体力补给的位置边打边补就可以通过，而穿越隧道进入 Checkpoint 时别忘了到车尾补充弹药，从隧道出来也只不过是另一段的越野车击退战，依旧没有太大的压力。注意点在于之后敌人会在车尾部登上列车内，而仅靠一个一个击杀是难以在战斗中存活的，而且由于车尾部有无限的弹药补及，因此玩家可以在其登陆的位置放置两个炮塔，这样一来敌人还没来得及离开卡车就已经被全灭了。在脱离第二节车厢前不要忘记进行弹药补及，之后直到章节结尾就只需要靠近无限体力补及点进行及时的恢复，利用弹药的余量全灭所有来袭的暴徒，之后会再有一短暴徒登上列车的战斗，依旧使用炮塔战术可以轻松通过。

> Chapter 14 TO THE LIONS

本章流程十分短，开始时会取得新武器锤子 Sledgehammer，按 R1 可以挥动锤子攻击敌人，我们要做的就是利用锤子在这场困兽斗中生存下来，一开始会被 Grim 围攻，而锤子虽然其貌不扬，但对付敌人却是一击必杀的，对付 Grim 问题不大，但偶尔会夹杂两名 Leech，近战消灭被炸中会消耗不少的体力，注意在攻击后后退躲避。全灭奇美拉后则是对付数名人类敌人，同样是锤子一击必杀，问题不大，全灭敌人即可进入下一章。

最高难度指导

很简单的一个章节，但在最高难度下不像低难度那样随便挥挥锤子都能通过，因为最高难度下被击中一下少则也会被扣掉三分之一的血。在被 Grim 与 Leech 的袭击时，注意边后退边挥动锤子，这样可以使锤子挥动的空隙被后退所填补，从而避免受到敌人的攻击。第二波的人类比第一波的奇美拉要简单得多，而且一名敌人身上还有血瓶补及，轻松全灭敌人即可。

> Chapter 15 THE ENCORE

章节开始会获得新武器 Mutator，一种放出奇美拉病毒使敌人变异的枪械。消灭面前敌人后左转从楼梯上去，从一名敌人打开的门进去来到第二座监狱，消灭敌人后进入右侧的另一间房间，将前方的装置取下后下层的门打开，进入消灭面前的敌人，队友会为我们打开通往前方的的门，跟随队友进入到浴室后单独前进，这里开始会悉数取回先前的武器，但在面对复数敌人时，利用 Mutator 能在敌人间传染的特性可以使战斗轻松不少，一直前行爬上梯子，在二楼解除第二个装置，从左侧的门口进去，在进去后场景会暂时失去电力供应，之后拉开大门进入新的监狱，清理场景中的敌人后穿越下层的房间来到这个监狱的另一侧，这个场景内的敌人很多而且比较集中，Mutator 依旧是杀敌的利器，解除第三个装置后进入大门，在前方会出现很多狙击手，用 Deadeye 进行反狙击即可。之后与队友会合，队友会为我们打开通向最后一个装置的大门，在这个食堂的场景内敌人很多但都基本没有持枪，而且还会傻傻的在中央聚集，Mutator 再次大显神威。到达第四个装置前时却发现已经早被调包，之后会进入一场防守战，玩家需要在敌人的进攻下拖延时间直至身后的门被开启，虽然敌人很多而且进攻欲望很强，但笔者发现只要蹲在面对敌人右侧的储物间内，敌人就只会傻傻地从正面冲到要开启的大门处，因此只要在这里守住就能一夫当关直至大门开启，进入大门后跳下缺口进入下一章。

最高难度指导

离开监狱后用 Mutator 一路杀到第一台装置前，由于敌人手持的都是近战武器，一路上没有什么压力，来到澡堂时开始出现拿霰弹枪的敌人，注意清理后夺取他们的武器，但面对群体的人类敌人时利用 Mutator 的传染特性杀敌明显要比用其他枪械好，一路消灭敌人即到第二台装置处解除装置并到达 Checkpoint。停电后进入另一个监狱，这里的地形比较复杂而且比较暗，需要耐心寻找敌人，但人类敌人的威胁总的来说比奇美拉军队来得要少，在这里先逐一清理上层的敌人，下层聚集的敌人用 Mutator 可以群杀。穿越安全屋来到监狱的另一侧，首先用 Mutator 蓄力清理前方闲聊的 3 名敌人，之后敌人就会蜂拥而出，建议在上层往前走，用 Mutator 将前方二层房间内出现的敌人全部消灭，然后进入该房间，从通道走到尽头，在尽头处有一个缺口，从这个缺口可以比较安全地用 M5A2 Carbine 逐一将所有敌人清除。开启第三台装置重回斗技场对决狙击手群，最高难度下狙击手瞄准速度很快，注意每确认一个敌人位置后开一枪就进掩体内躲避，随后会出现 Drone 出现攻击暴徒的情节，暴徒的吸引力会暂时被转移，这时往左走进入门内与队友会合。进入食堂后前方有大量的敌人，但利用 Mutator 一发副攻击的毒气弹就基本将所有敌人全部消灭，十分壮观，最后的防御战建议躲在面向敌人右侧的房间内（有恢复血瓶的位置），在这里虽然前后相通，但敌人基本不会进入玩家所在的位置，而且进入厨房内的敌人还会莫名其妙地在食堂内绕圈，但为求保险还是建议在靠近敌人的入口前放置一个炮塔，避免受到前后夹击，在这里耐心等待时间过去并消灭进入视野内的所有敌人，在大门开启后进入即可。

收集	
Journal 27	来到第二座监狱后，在二层左侧倒数第二间的牢房内，需要从顺数第三间牢房的墙壁缺口穿越进入。
Journal 28	在进入浴室后往最左边靠着墙壁走，在有一排排管道的通道内的地上。
Journal 29	在进入失去电力后拉开大门另一侧监狱后，消灭敌人从下层穿越到监狱的另一边，从楼梯走到上层，在左后方的牢房内地上。
Journal 30	解除第三个装置后，进入前方大门，在左侧房间内的桌子上。
Journal 31	在通过有很多狙击手的场景与队友会合后，进入大门后破坏右侧的木板进入通道内，在地上。

> Chapter 16 RETRIBUTION

在大门的右侧取得锤子，敲开铁门上的木板并打开，在水道内前进并爬上尽头的梯子，前进到对面的缺口后跳下进入另一段水道，在水道内沿唯一通路前进，期间有 Grim 和 Leech 的骚扰，在用锤子攻击 Leech 后注意后退避免被爆炸所伤，于尽头的梯子上爬，取回冰冻枪 Cryogun，从前方的缺口跳下去，来到一个圆形场景会有大量的 Grim、Leech 与 Leaper，由于敌人都会成群向玩家主动靠近，因此推荐用冰冻枪加冰冻枪副攻击冲击波来对付，Leaper 的 AI 似乎较低，经常站在原地不动，因此还是优先对付 Grim 与 Leech。全灭敌人后破坏门上的木板拉开大门，射击位于左侧的爆炸植物，爆炸会形成到达上层的通道，在顶层推开铁门，会卷入人类敌人与奇美拉的战斗，这里双方都是敌人，主动进行攻击即可。在走到尽头建筑物前，不要急着清理面前的 Hybrid，借助它们作为吸引火力的工具优先清理建筑高处上的狙击手以及火箭炮兵，他们造成的威胁远比几名 Hybrid 来得要大。消灭一定数量的敌人后就不必再恋战，按照对讲机的提示冲到建筑内的电梯内，离开电梯需要后会与暴徒的头目进行搏斗，这里会进入一段很简单的 QTE，需要连点 × 键以及按 R2 键即可成功完成，随后本章结束。

收集	
Journal 32	在取回冰冻枪的位置，就在前方的地上。
Journal 33	在圆形场景消灭大量的 Grim 与 Leech 后，推开大门就在面前的地上，很容易发现。
Journal 34	在卷入人类敌人与奇美拉的战斗后，跳下房顶直走到尽头的车库内，爬梯子上二层，在右侧的箱子上。

最高难度指导

一开始的水道只有几名 Grim 和 Leech，清理通过即可。在圆形场景面对大量敌人围攻时的难点是如何在最段时间内消灭最多的敌人，由于场景狭窄，因此能够群杀的武器都能发挥不错的效果，比如 Rosemore 在最高等级时的副攻击燃烧弹，Mutator 的副攻击毒气弹，手上的 Marksman 如果有炮塔就全部放置减轻压力，Leech 由于免疫毒气弹并且死亡后会爆炸，因此尽量在其靠近前就将其消灭，对付单体敌人方面 Cryogun 与升级过的 Rosemore 能够有效遏制靠近的敌人，而在战斗过程中尽量绕圈跑躲避攻击，注意以上几点就基本能结束这场战斗。最后推门乱入奇美拉军队与暴徒的战斗的场景，这里十分简单，根本没有必要与两方进行战斗，我们的目的就是要到达尽头建筑的电梯内，在推开门后一直往前跑即可，在到达电梯前有两段 Checkpoint，即使跑路的过程被敌人杀死，也能在 Checkpoint 重来继续跑路，直到进入电梯内即可，离开电梯并完成剧情的 QTE 就能结束本章。

> Chapter 17 COMMITMENT

从右前方跳下，前进到阻隔的电闸门前将两边的电源破坏就能打开，进入电闸门的另一侧后，在前方会出现新的敌人，火箭炮兵 Wildfire Hybrid，这种敌人发射火箭炮的频率很高，必须优先对付，而且右侧会有数名狙击手，左右受敌使得这里的战斗并不容易，进入右侧的建筑内，在尽头的窗边是一个很好的防御位置，既能用 Deadeye 狙击两边远处的敌人，而且面前的墙壁可以抵挡火箭炮，在这里用 Deadeye 将敌人一一消灭即可。之后靠近两边任意一边的电闸门打开，又会立马进入一场战斗，在这里敌人数目很多，原则是先将一侧平台的敌人全灭后再对付另一侧平台的敌人。全灭两个平台的敌人后会进入一场防卫战，敌人开始会疯狂地进攻两边的大门，可以说，大门越迟被攻破我们的胜算就越高，合理利用武器巧杀敌人也能提高胜算，比如敌人集中时用手雷或带爆炸性的武器副攻击复数消灭敌人，而像 Ravager 这样血厚破门又快的敌人，用狙击枪的副攻击瞄准其头部可以速杀，而远处的狙击手会对我们的瞄准造成巨大骚扰，只要一出现就利用 Deadeye 反狙击即可，但即使大门被攻破，面对逼近的敌人，由于两边的平台恢复道具比较充足，总的来说难度不会太高。从刚被破坏的大门离开，前行跳下缺口，打开电子门旁的电源箱，射击电源箱内的电源进入电子门，经过一段坑道进入一间安全屋可以获得不少的补及。在地下铁路内会发现奇美拉军队与野生奇美拉互相战斗，这里可以不用理会双方的战斗，一口气往前跑，推开地铁的一节车厢的门后继续沿单一路线前进，在走到地下铁的出口处时会出现 Windowmaker 与大量的 Hybrid 在战斗，在加入战斗后我们的立场是只攻击 Windowmaker 而不攻击 Hybrid，因为只要我们不主动攻击 Hybrid 它们也不会攻击我方。Windowmaker 打法与之前相同，攻击其一一出现的弱点即可，而且现在的武器也比第一次遇见时有了较大的提升，因此击倒它不是什么难事。在击倒 Windowmaker 后借助压死它的广告牌与它的头部走到上层，推开铁门后就可以进入下一章。

收集	
Journal 35	章节一开始，从前方右侧跳下一层，就在木板路上。
Journal 36	打开阻隔的电闸门后，进入右侧的建筑内，在桌子上。
Journal 37	防守战结束后，进入地下铁道，在安全屋内的一具尸体旁。

最高难度指导

关卡开始时记得进行弹药补及，打开第一扇电子门后不必理会前方的敌人，直接跑到前方两扇电子门前破坏任意一扇即可到达 Checkpoint。到达 Checkpoint 后，先不要打开两边的电子门，将两侧高台上的敌人全部 Deadeyes 逐一消灭，全灭敌人后也先不要急着打开电子门，否则门内的敌人会将玩家瞬间秒掉，先在左侧的电子门放置两个炮塔，然后在远处掩体内射击电子门的开关，这样两座炮塔会自动将门内的敌人全部消灭，之后登上高台处则可到达新的 Checkpoint，这时身上的武器也基本全部取回，用 Auger 与 Deadeyes 将对面的敌人逐一消灭就可以进入防守战。第一波会从前方大门出现大量的 Drone，其后会有运输船会落下数名 Hybrid，这里建议在 Drone 出现时就往前方拱形门的位置放置两个炮塔，这样可以快速将靠近的 Drone 清理，其后落下的 Hybrid 站位比较集中，用 Mutator 的蓄力攻击可以一击将它们全部消灭。第二波会出现运输船从左侧落下敌人，敌人有狙击手与 Steelhead，同样使用预先放置炮塔的战术将敌人数目削减，然后用 Auger 在掩体后优先处理 Steelhead，剩余的 Hybrid 也就不成问题了。最后一波敌人比较棘手，有 Shield Drone 保护下的 Hybrid 与 Ravager，在他们出现的位置中央放置一个量子炸弹可以使 Ravager 不会乱跑，趁这个时机用 Deadeyes 的副攻击迅速击杀两名 Ravager，这样一来剩下的几名 Hybrid 会自动来寻找玩家的所在，在一个掩体后等待其靠近，用 Atomizer 可以无视 Shield Drone 直接连人带机消灭。在地下铁道内不必搀和进奇美拉军队与野生奇美拉的战斗，只需要一路最速前进，仅解决挡路的敌人即可。最后与 Windowmaker 的战斗方法到目前玩家应该已经十分熟悉，这里就不再赘述，但注意的是不要试图攻击地上的奇美拉军队，否则……

> Chapter 18 WASTELAND

从前方楼梯下行，消灭几名敌人后走到前方坠毁的飞机处打开飞机的仓门，从机尾处离开，出现持狙击枪的 Longlegs，在飞机内用 Deadeye 将面前的敌人都清理掉，但刚一离开飞机就会出现敌人的运输机，优先用 Deadeye 处理掉在远处的火箭炮兵及狙击型 Longlegs，期间找好掩体避免被火箭炮削减太多的体力。当面前破碎的建筑上的敌人清理得差不多后进入这座建筑，期间会再次出现不少的敌人，这次由于是在建筑内，先解决身边袭来的 Hybrid 再处理高处的火箭炮手以及狙击手，全灭敌人后从悬空的机翼处到达对面的建筑内，跳下前方缺口进入电梯间，之后电梯下坠后打开电梯间的门往左走，从缺口进入对面的建筑内，走上楼梯后来

到开阔的场景，这里共有七名狙击手，用 Deadeye 观察红外线的源头进行反杀，否则很难通过这一区域。接下来的目标是场景中的两座能量塔，一座是需要我们射击破坏塔内的能量柱，另一座则需要我们打开装置停止阻隔我们前进的电子墙，无论顺序的先后，进入一座塔完成任务后出来都会受到大量狙击型 Longlegs 的袭击，而当完成两座塔的任务走出塔后，则会从电子墙的另一侧出现大量的火箭炮手，在塔内二层狙击全灭敌人是最好的选择，全灭敌人后从原先电子墙的位置进入堡垒的内部，沿路在尽头打开电源箱，将里面的电源破坏打开电子门，离开堡垒进入新的场景。前行没几步就受到敌人的猛烈攻击，优先对付 Stalker，用 EMP 加 Wildfire 的组合迅速干掉并清理杂兵继续前进，在前方又会遭遇敌人的第二波攻击，这次有 Steelhead 与能量盾保护下的 Hybrid，敌人位置比较集中，用手雷会有不错的效果。前进后会同时出现两架 Stalker，进入前方圆形小屋内有充足的 EMP 与 Wildfire 弹药补充，在 EMP 破坏防护罩后一顿猛烈轰炸，击倒两架 Stalker 也非什么难事。

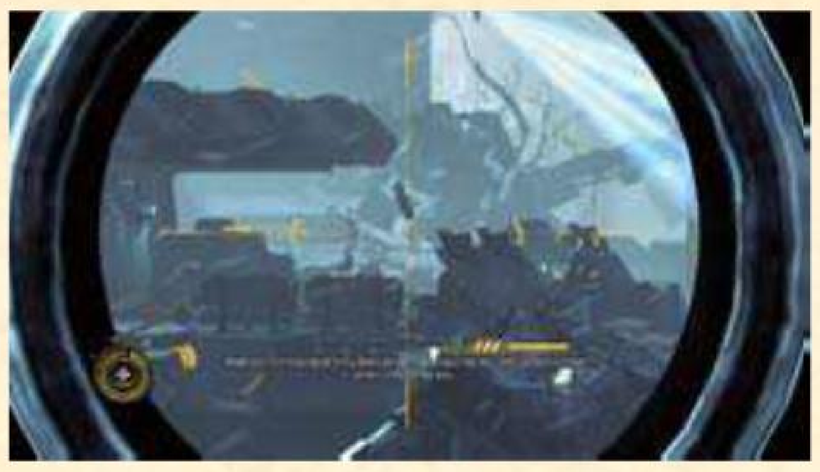
最高难度指导

一开始消灭几名敌人后，进入飞机内，离开飞机会出现大量的敌人，这里的敌人数不但多而且位置很分散，一一消灭的难度很高，稍有不慎就会前功进弃，因此，我们的邪道跑路大法又能大显神通了，离开飞机机尾后无视所有敌人并从右侧的一个斜坡处的入口进入建筑内（入口有一个血瓶，很显眼），然后往楼层深处走，这里的地形比较复杂，但路只有一条，沿路消灭挡道的敌人就会来到一扇机翼连接两栋建筑的位置，无视前方攻击直接从机翼处往上跑即可，就算不能成功离开机翼处，只要到达机翼所在的平台就会有 Checkpoint，死亡后从 Checkpoint 直接从机翼处跳下前行就能进入安全屋。离开安全屋从电梯间出来后，场景中会有大量的狙击手，这里其实有捷径可走，直接无视这些 Hybrid 狙击手，迅速从右侧跑到需要破坏能量柱的房间的电子门前并破坏电子门，消灭在里面的两名 Hybrid 并将房间内所有的能量柱破坏就可以到达 Checkpoint，这个时候走出房间外故意被敌人杀死，重新读取后原先所有的 Hybrid 狙击手就会消失，非常神奇。在破坏能量柱的房间内瞄准另侧的房间的电子门开关，将其破坏后迅速跑到该房间内将房间内的所有敌人消灭，虽然在房间外会出现大量的 Longlegs 狙击手，但与之前的方法类似，只要这个房间内的敌人全部消灭并按下房间二层的机关后，出门自杀重新读取后所有 Longlegs 就会消失。之后又是邪道跑路大法的胜利，虽然面前会出现很多敌人，但我们只需要无视敌人一直奔跑进入敌人的基地，并将尽头的电源破坏就可以从大量敌人身边逃脱并来到雪地的场景。在最高难度下对付 Stalker 与大量的 Hybrid 有一定难度，推荐打法是一开始就跑到桥头处，在运输船未来得及放下 Hybrid 前，用 EMP+Wildfire 先将 Stalker 解决，然后再往回防守，在路上放置两个炮塔会有很好的效果，只要将前来的 Hybrid 全部解决就能开启 Checkpoint，但前方还是会出现不少的敌人，但只要在掩体后利用炮塔防守战术也不会有太大的压力。最后对抗两台 Stalker 其实并不难，用 EMP 破坏盾后躲在圆形房屋对集中对其中一台输出即可，只要消灭一台，剩余的一台也就十分简单了。

收集	
Journal 38	在章节开始时前方的楼梯处，一具尸体的旁边。
Journal 39	在从破碎建筑悬空的机翼处进入对面的建筑内，跳下缺口后，在房间内的桌子上。
Journal 40	在离开堡垒后，左前方结冰的湖上有一架直升飞机的残骸，在里面可以找到。

> Chapter 19 SABOTAGE

在奇美拉基地内部一路直走，跳下缺口后往左边走，消灭敌人与队友会合跟随其前进，射击两边的电源打开门，利用窗口边缘作掩护消灭前方的敌人，全灭敌人与队友到达电脑控制室，破坏电脑后继续跟随队友进入一侧的电子门，刚进入右侧就会出现两名 Ravager 及若干 Hybrid，用 Wildfire 提前瞄准会有不错的效果，而狙击枪的副攻击瞄准 Ravager 头部也能一击必杀。往刚才敌人出现的右侧前进，消灭几名敌人后来到上层，这里会出现不少敌人，但这里掩体很多而且弹药充足，小心推进就不成问题，最后会再出现两名 Ravager，用无视其护盾的 Wildfire 就可以轻松搞定。在蓝色电子墙前的控制台前按动开关关闭电子墙，进入电子墙内发现有快速移动的扇叶阻挡去路，瞄准上方两段发出黄色光的能量管就可以使其停止。之后从右侧的电梯到达上层，前行会出现不少杂兵和 Shock Drone，当 Shock Drone 靠近聚集时一个 EMP 能省掉不少的工夫，全灭敌人后在下层泛红光的门前的装置长按□键能打开一条通道，在通道尽头跳下缺口会又进入一场与先前差不多的战斗，全灭敌人在上层角落的一扇电子门进入，在尽头与队友会合，在下层解决所有在 Shield Drone 保护下的狙击手，在大门前发现控制大门的电源被电子盾保护，而大门左右两侧的环形通路上各有一个控制器，消灭挡路的敌人并关闭电子盾，重新回到大门前破坏两侧的黄色电源柱打开大门，其后出现与队友强制分开的剧情，乘电梯到达顶层并进入最后一章。



收集	
Journal 41	在关闭电子墙关闭扇叶后，在乘坐电梯到达上层前，在电梯前右侧的墙壁上，至此 41 个收集品收集完成并解锁奖杯 Archivalist。

最高难度指导

关卡初始需要全灭场景的敌人与队友队友会合，比较简单。破坏两侧的电源打开电子门后先一直往右走，进入需要破坏的电脑所在的房间内，在这里的二层再一一将外面的敌人击倒，在这里的好处是敌人基本不会进入房间内，而且利用房间二层进行攻击可以获得比较良好的视野。队友将电脑破坏后与队友进入电子门后，右侧出现的敌人包含两名 Ravager，提前在通道前放置两个炮塔，Ravager 出现后就集中攻击，只要将他们击倒剩下的 Hybrid 就没有威胁了。接下来的一段楼梯不能太急，只能一步一步推进，这里的敌人是触发式的，前进到达一定位置就会出现逐步出现敌人，不妨将敌人触发后往回走在安全的位置用 Auger 削减敌人的数量，只要耐心推进到达二层的 Checkpoint 就豁然开朗了。在 Checkpoint 后会在平台一侧的门内集中出现两名 Ravager 与数名 Hybrid，用一到两发 Wildfire 的副攻击可以瞬间秒杀所有从门内出现的所有敌人。乘坐电梯到达上层后，从管道跳下后出现的敌人不必理会，直接打开前方的装置进入另一段通道，在通道跳下前将下方的所有敌人消灭后可以到达 Checkpoint。之后我们的任务是从右侧的楼梯走到二层尽头离开，这里在从楼梯登上二层前必须求稳，而场景中的 Longlegs 是最大的威胁，用 Auger 搜索并清除，而单独出现的 Ravager 威胁比较小，用狙击枪副攻击攻击头部秒杀，注意走到尽头门前会出现一名拿 Wildfire 的敌人，必须在其动手前将其杀死，否则被炸死就前功尽弃了。进入房间与队友会合后需要对付面前的数名狙击手，但用 Auger 就根本不用费眼力去找，直接在掩体后消灭所有狙击手即可。两侧的电子门开关的战斗都是 Steelhead 与 Hybrid 的组合，注意优先消灭 Steelhead 与火箭炮兵这些威胁较大的敌人，再在掩体后慢慢击杀剩余敌人即可。当两边的机关都开启后，会再次受到两名 Ravager 与部分杂并的攻击，但对应方法相信各位玩家已经相当熟悉，不会构成太大的威胁。

> Chapter 20 THE PROMISE

终章开始后，往前直走进入仓门内破坏电源箱内的电源打开闸门，进入内部后需要首先破坏两侧的四根能量管，期间会出现大量敌人阻挠，一边清理敌人推进的同时一边破坏两边的能量管，在破坏能量管的途中会有 Brawler 出现，Brawler 夹杂其他杂兵会造成不小的压力，与其拉开距离在掩体后用手上的 Wildfire 优先处理。破坏左右四处能量管后，下一个目标就是场景中央大型激光装置上的最后两处能量管，破坏后在下层前进，之后会因应剧情用无限子弹的手枪进行一段射击战，在剧情完毕后主角 Joe 成功破坏奇美拉于纽约的基地并与家人得以团聚，流程至此结束。

最高难度指导

终章的打法就是一个字：拼。开始的两侧共四根的能量柱，在两侧破坏每两根能量柱时在两根能量柱中间放置炮塔及量子炸弹等能自动攻击敌人的道具作掩护，用锤子敲击能量柱可以以最快速度破坏四根能量柱并进入 Checkpoint。其后必须消灭 Brawler 后才能将悬挂在半空的能量装置破坏，即使是 Brawler，在 EMP 与 Wildfire 的连续攻击下也熬不过几个回合，在巨人倒下后以最快的速度破坏半空剩余的两个能量装置并逃离场景即可。

奖杯列表

名称	杯种	内容
Platinum Trophy	白金	取得其他所有奖杯
Brutal	金	最高难度 Superhuman 通关
Irresistible Force	银	任意难度通关
Master Mechanic	银	在单人模式中将所有武器升至最高等级
Archivalist	银	收集所有 Journal
Silent Partner	银	在合作模式中消灭 100 名与队友共同造成伤害的敌人（可分屏）
Short Out	铜	在一分钟内消灭 Stalker
Zookeeper	铜	无伤消灭第一大章 Haven 中出现的 Brawler
Gardener	铜	摧毁 100 棵爆炸植物
Slaybells	铜	在 Escape To St. Louis 中射击前方左侧的爆炸植物使野生奇美拉飞起来
Bouncer	铜	在酒吧守卫战中不让奇美拉进入酒吧内
Calm Under Pressure	铜	两分钟内消灭邮局内的 Brawler
Snipe Hunt	铜	在 St.Louis 与中与 Windowmarker 战斗时不死取得周围建筑内的所有狙击枪
Roops!	铜	在 Mt.Pleasant,PA 将敌人推下山
Frickin' Laser Beams	铜	在 Mt.Pleasant,PA 没有被狙击手击中进入矿道内
Vehicular Manslaughter	铜	在列车上击毁 10 辆越野车
Hello Driver	铜	在不破坏越野车的基础上杀死 5 名驾驶员
BARF!	铜	在监狱中用 Mutator 让 6 名敌人同时感染奇美拉病毒
One Eyed Jack	铜	在监狱中找到 Jack 并将他杀死
No Escape	铜	在 Graterford，PA，Motorpool 破坏车库内的所有车辆
In This Together	铜	在New York，NY，Times Square中Hybrid与Windowmaker混战时，不杀死任何一名 Hybrid 击倒 Windowmaker
Good Fences	铜	在 New York，NY，Washington Square 夺取两处平台后不让来袭的敌人破坏两边的防御门
Up Your Arsenal	铜	使用过每种武器消灭敌人
Overload	铜	使用 EMP 破坏 10 名 Steelhead 的防护盾
Cheap Shots	铜	使用 Auger 穿墙消灭 25 名敌人
Grenadier	铜	使用一颗手雷同时消灭 3 名以上奇美拉军队的敌人
Raining Limbs	铜	用任意手雷累计消灭 25 名 Grim
Corpse Wagon	铜	引爆 25 名 Leech 消灭 25 名敌人
Bloodborne	铜	引爆 Leech 同时消灭 3 名敌人

名称	杯种	内容
Grasshopper Unit	铜	在 Longlegs 的跳跃途中将其消灭
Sandman	铜	连续对 Grim 爆头 5 次
Body Count	铜	消灭 1000 名敌人
Juggler	铜	使 4 名敌人同时受到冰冻、中毒及燃烧伤害
Nothing But Net	铜	将手榴弹扔进篮框
Medusa	铜	使用 Cryogun 冻结 5 名敌人并使用副攻击的冲击波将其同时击碎
Bull in a China Shop	铜	使用 Cryogun 冻结 Ravager 后并按 R3 将其击碎 3 次
Weaponsmith	铜	在单人模式中升级过 5 种武器
This is my Rifle	铜	在单人模式中任意武器提升至最高等级
Backstabber	铜	使用近战暗杀 20 名敌人
Toast	铜	使用升级过的 Deadeye 使用副攻击同时杀死 2 名以上敌人 5 次
Counter–Sniper	铜	使用 Deadeye 消灭 20 名使用狙击枪的敌人
Electric Avenue	铜	使用 EMP 消灭 25 台 Drone
Warp Speed	铜	使用 Atomizer 的副攻击消灭 30 名敌人
Feeling Lucky, Punk	铜	使用 HE.44 Magnum 的副攻击引爆子弹同时杀死 2 名以上敌人 5 次
Fireworks	铜	使用 Wildfire 的副攻击同时消灭 6 名敌人
Boom Stick	铜	使用最高等级的 Rossmore 的副攻击使 6 名敌人同时被点燃
Tag, You're It	铜	使用 Bullseye 的副攻击标记并消灭 40 名敌人
Opportunity Knocks	铜	使用环境物品消灭 20 名敌人
Expert Sniper	铜	单人模式中爆头 50 次
Collector	铜	收集 10 个 Journal
Bookworm	铜	收集 50% 的 Journal
Waste Not	铜	利用一个 Deadeye 的弹夹将 5 名敌人爆头
Shoe Leather	铜	步行超过 30KM
Land, Sea, and Air	铜	在旅途中使用 3 种不同的交通工具（流程相关）
Buckshot	铜	使用 Rossmore 一枪消灭 2 名敌人
Access Denied	铜	使用 Auger 的护盾抵挡 1000 点伤害
From the Hip	铜	使用 Bullseye 或 Marksman 在移动中不按 L1 消灭 50 名敌人
Chamber Full of Death	铜	使用 HE.44 Magnum 的副攻击引爆子弹同时杀死 5 名敌人
Helping Hands	铜	复活倒地的同伴 20 次（可分屏）

奖杯攻略

奖杯总数	59	铜杯	53	银杯	4	金杯	1	白金	1	奖杯难度	C

Platinum 白金

取得条件：开启所有的奖杯

末日抵抗

本作共有 59 个奖杯，全部是由单机奖杯组成。奖杯总体难度不高，各类花式技巧杀敌和挑战型的奖杯与章节任务搭配合理。首先来看下奖杯路线，建议将单机模式通关两次，进行第 1 遍时可以选择简单难度(Casual)，在熟悉关卡的同时把需要升级、收集类的奖杯拿齐，等到通关 1 遍之后通过自由选关来补完遗漏掉的零散奖杯。最后快速通 1 遍超人难度（Superhuman）就能开启白金奖杯了。

Brutal 金杯

取得条件：以超人难度（Superhuman）通关1遍。

奖杯说明：医疗包补血的设定与其他所有主流射击游戏有着本质上的区别，在游戏中受到伤害后体力无法自动恢复，必须依靠医疗包来对体力进行补充，这在一定程度上提高了游戏难度。超人难度着重考验玩家对武器特性的理解，对敌人采用针对性的攻击方式会起到事半功倍的效果。在战场上合理而巧妙地获取医疗包是玩家得以生存的关键所在。值得庆幸的是游戏总体难度并非很高，如果给《KZ3》的精英难度打8分的话，那么本作的超人难度大概在7分左右。另外值得一提的是，所有武器全难度通用，玩家可以先在简单难度中将所有武器升到满级，等到进入超人难度就能直接使用满级的武器了，其中给笔者印象最深刻的武器是透视枪Auger，该武器可让玩家躲在掩体后轻松歼灭数量庞大火力密集的凯美拉军团，在游戏后期一定要好好利用。

Irresistible Force 银杯

取得条件：以任意难度通关1遍。

奖杯说明：剧情奖杯。

Master Mechanic 银杯

取得条件：单人模式中全武器升级到满级。

奖杯说明：单人模式中共有12种武器，人类方和凯美拉军团各拥有6种武器。其中除了铁锤无法升级之外，剩余武器皆可升至3级。快速升级武器的方法很简单，也就是所谓的自杀大法。每当玩家来到敌人数量较多的场景时，可以先杀光绝大多数的敌人，然后故意自杀重新再杀1遍。玩

家自杀后武器经验不会丢失，如此反复遍便可快速升满若干种武器。推荐练枪地点有章节“Graterford”中的关卡“The Pit”下水道环形密室，或者是章节“New York”中的关卡“Subway”地下铁区域。

Archivalist
银杯

取得条件： 收集全日志。

奖杯说明： 游戏中共有42个日志，具体位置请参考前文单机部分攻略。

Silent Partner
银杯

取得条件： 在合作模式（Cooperative）中与搭档合作杀伤同1个敌人并最终杀死它，直至完成100次。

奖杯说明： 有两套方法可以开启该奖杯，最简单的方法是直接与好友一起在线合作杀敌，另一套方法则是单人双手柄分屏作战。选择双手柄战术的话，推荐章节“Graterford”中的关卡“The Pit”下水道环形密室，先让1P站在高处待命，然后让2P跳下密室中吸引怪物的注意力后躲到区域角落内，此时操纵站在安全地带的1P使用升级过的冷冻枪Cryogun的第2攻击模式冰冻住敌人，接着操纵2P使用任意武器把冰冻住的敌人打碎。当弹药即将耗尽或怪物快要杀光前快速自杀重新来1遍，如此反复便能合作杀满100人。

Short Out
铜杯

取得条件： 在60秒内摧毁Stalker。

奖杯说明： 奖杯触发地点在章节“Haven”中的关卡“Death Squad”，玩家会首次遭遇形似机械蜘蛛的Stalker。对付Stalker的方法很简单，快速投掷EMP手雷震破力场盾牌，然后交替使用Bullseye和Magnum进行穷追猛打。街道内的卡车残骸后面可以补充到EMP手雷。

Zookeeper
铜杯

取得条件： 在章节“Haven”中无伤杀死Brawler。

奖杯说明： 奖杯触发地点在章节“Haven”中的关卡“Main Street Defense”。清光街道内的所有杂兵后Brawler便会登场，无伤杀死此怪并不难，只需时刻保持安全距离，以便在其进行直线冲撞时有充足的时间进行奔跑回避。在战斗过程中Brawler还会投掷大量燃烧弹，当看到画面中出现密密麻麻的小碎片图标时就得跑远一些，以免引火烧身。另外要注意的是，在战斗过程中千万别爬到街道上惟一的圆形建筑的顶部，因为Brawler也会突然跳上该平台把玩家狠狠地摔向地面。

Gardener
铜杯

取得条件： 打爆100个爆裂球型根茎。

奖杯说明： 爆裂球型根茎在游戏中到处可见，累计打爆100个即可开启奖杯。具体完成数量可以在“Extras”中的“Rewards”查看。

Slaybells
铜杯

取得条件： 炸飞“圣诞老人和驯鹿”。

奖杯说明： 奖杯触发地点在章节“Haven”中的关卡“Escape to St.Louis”，小船穿过被巨型机械Goliath踩烂的铁桥后会驶进一条狭窄水道内，此时注意观察船头左侧区域会发现某个建筑顶部有“圣诞老人和驯鹿”的装饰品，接下来就知道该怎么做了吧。（笑）

Bouncer
铜杯

取得条件： 阻止凯美拉部队进入酒吧。

奖杯说明： 奖杯触发地点在章节“St. Louis”中的关卡“Destroyed City”。当玩家与同伴撤离到路边的酒吧内，快速跑上2楼后先埋伏在最左侧的窗口应对第1批登陆的凯美拉士兵，推荐使用升级过的狙击枪Deadeye来快速狙杀敌人，当Ravager出现后使用狙击枪的第2攻击模式来快速秒杀之。如果玩家操作不娴熟也可以狂丢手雷来阻止敌人进入酒吧。第2批敌人出现在最右侧窗口位置，敌人配置与第1批类似，玩家可采用相同的战术来轻松搞定。

Calm Under Pressure
铜杯

取得条件： 阻止凯美拉部队进入酒吧。

奖杯说明： 奖杯触发地点在章节“St.Louis”中的关卡“Sewers”。进入邮局大厅后便会遭遇Brawler的袭击，战斗时不要管高处的众多杂兵，而是专心攻击Brawler，总之2分钟时间是绰绰有余的。

Snipe Hunt
铜杯

取得条件： 在章节“St.Louis”中遭遇Widowmaker时，在不死的前提下收集到所有的Deadeye的弹药。

奖杯说明： 奖杯触发地点在章节“St.Louis”中的关卡“Widowmaker”。BOSS战开始后立即沿着眼前的木头栈桥往前推进，进入残破建筑后在人类尸体边收集到第1份Deadeye弹药，接着从建筑的缺口处跳下，进入地下室内可找到第2份Deadeye弹药。最后一路跑至建筑顶部平台（有字母广告牌的平台），在木质了望塔上安装滑索滑到对面的窄小平台上，即可轻松找到最后1份Deadeye弹药。

Roops!
铜杯

取得条件： 在章节“Mt.Pleasant”中把1个杂兵打下悬崖。

奖杯说明： 奖杯开启地点推荐章节“Mt.Pleasant”中的关卡“Cliffs”。首先连续近身暗杀掉两名敌人，然后立即拐进区域左侧狭窄的山道中，此时远处正有1名背对着你的敌人，射击该名敌人附近的爆裂球型根茎将其炸死，然后掏出左轮手枪往尸体上开1枪引爆，便有一定几率将尸体炸飞出悬崖，亦或者施展近身格斗将尸体打下悬崖也行。

Frickin' Laser Beams
铜杯

取得条件： 在章节“Mt.Pleasant”中抵达第1个矿井并且没被狙击手击中过。

奖杯说明： 奖杯触发地点在章节“Mt.Pleasant”中的关卡“Forest”。被狙击手发现并不妨碍奖杯开启，所以完全可以先下手为强杀光这些狙击手。推荐使用透视枪Auger可以轻松发现并消灭隐形狙击手，具体打法则不必赘述了。

Vehicular Manslaughter
铜杯

取得条件： 在火车上炸毁10辆暴乱囚犯的吉普车。

奖杯说明： 奖杯触发地点在章节“Mt.Pleasant”中的关卡“Train Defense”。使用升级过的火箭炮Wildfire可轻松炸毁10辆吉普车。火车上有无限弹药补给箱，完全不用担心弹药问题。

Hello Driver
铜杯

取得条件： 在火车上直接击毙5名吉普车司机。

奖杯说明： 奖杯触发地点在章节“Mt.Pleasant”中的关卡“Train Defense”。使用升级过的狙击枪Deadeye或步枪Marksman可轻松击毙试图靠近火车的吉普车的司机。

BARF!
铜杯

取得条件： 在监狱中让6名囚犯同时呕吐。

奖杯说明： 奖杯开启地点推荐章节“Graterford”中的关卡“Cafeteria”。玩家进入食堂大厅后会遇到十几个囚犯的围攻，此时使用猛毒枪Mutator的第2攻击模式朝人群中发射1枚毒气弹即可顺利开启奖杯。

One Eyed Jack
铜杯

取得条件： 在监狱中找到并杀死“Jack”。

奖杯说明： 奖杯触发地点在章节“Graterford”中的关卡“The Pit。“Jack”其实是1个玩具盒子，它就藏在下水道某个角落内的垃圾堆里，大致位置在下水道内第2次需要玩家往上爬的梯子之前，找到玩具后朝其开1枪即可开启奖杯。

No Escape
铜杯

取得条件： 在Motorpool中摧毁所有的卡车。

奖杯说明： 奖杯触发地点在章节“Graterford”中的关卡“Motorpool”。区域中的3个车库里内分别停放着4辆卡车，使用火箭炮将其全部摧毁即可开启奖杯。

In This Together
铜杯

取得条件： 在纽约时代广场杀死Widowmaker，同时不能杀死任何杂兵。

奖杯说明： 奖杯触发地点在章节“New York”中的关卡“Times Square”。在时代广场与Widowmaker战斗时不要伤到任何1名杂兵，所有凯美拉士兵的注意力全在Widowmaker上，它们基本上是不会主动攻击玩家的。战斗时不要使用爆炸性的武器，推荐使用狙击枪Deadeye或突击步枪Marksman。

Good Fences

铜杯

取得条件: 不让任何敌兵闯入华盛顿广场基地。

奖杯说明: 奖杯触发地点在章节“New York”中的关卡“Washington Square”。在关卡初期玩家需要攻占被凯美拉部队占领的露天基地,当把所有敌军全部消灭之后便会迎来凯美拉部队的反攻。玩家要保证没有1名敌人(Drone除外)重新踏进基地大门才能顺利开启奖杯。第1波攻势打响后玩家可以站在平台上,以举高临下的姿态快速清理掉基地大门正面的敌人,武器推荐狙击枪Deadeye或步枪Marksman。凯美拉的第2波攻势由运输机登陆来发动,推荐使用大威力的火箭炮Wildfire进行远距离锁定攻击。进入第3波攻势时基地大门已经洞开,凯美拉部队中还混杂着皮糙肉厚的Ravager以及力场护盾飞行器,此时玩家可以跳下平台堵在基地大门口,快速朝敌人聚集地内投掷各种手雷和发射枪榴弹,如果火箭炮Wildfire还有多余弹药也可以一并拿出来使用,万不可吝啬弹药。如果敌人已经分散开来不及合围歼灭的话,也可以使用冷冻枪Cryogun来彻底冻住快速突击的敌人。另外如果在战斗时发现已经有敌人闯进基地大门,可以快速自杀重新来过。

Up Your Arsenal

铜杯

取得条件: 使用所有武器各杀死1名敌人。

奖杯说明: 在游戏过程中必然会开启。

Overload

铜杯

取得条件: 使用EMP手雷累积消除Steelhead的力场盾牌10次。

奖杯说明: Steelhead是手持透视枪的凯美拉兵种,其经常会在自己身前设置1道力场盾牌。其实该奖杯不用刻意去刷,一般在通关前遍能够顺利开启。如果在通关之后还没开启奖杯,可以选择章节“Haven”中的关卡“Run!”或“New York”中的关卡“Washington Square”,在这两个关卡的初期就能发现Steelhead的身影,等到EMP手雷用光后就自杀重来。

Cheap Shots

铜杯

取得条件: 使用透视枪Auger隔墙杀死25名敌人。

奖杯说明: 在游戏过程中必然会开启。

Grenadier

铜杯

取得条件: 使用1枚手雷炸死3名凯美拉士兵。

奖杯说明: 凯美拉士兵只包括Hybrids、Longlegs或Steelheads,至于Grim和囚犯则不属于凯美拉士兵的范畴。该奖杯最早的开启地点是在章节“Haven”中的关卡“Outskirts”,凯美拉运输机会运来7,8个士兵,此时正是1石3鸟的好时机。当然玩家也可以在其他关卡中来完成挑战。

Raining Limbs

铜杯

取得条件: 使用手雷杀死25名Grim。

奖杯说明: Grim是最普通的人形怪物,在游戏中随处可见,多使用手雷炸即可顺利开启奖杯。

Corpse Wagon

铜杯

取得条件: 利用Leech的毒瘤杀死25名敌人。

奖杯说明: Leech是有毒瘤的人形怪物,其经常混迹在Grim之中。使用普通武器切断Leech腿后会立即萎缩成1团即将爆炸的大毒瘤,炸开后飞溅出的毒液会污染并杀死一定范围内的敌人。奖杯开启地点推荐章节“Graterford”中的关卡“The Pit”的下水道环形密室,配合运用自杀大法可顺利刷出奖杯。

Bloodborne

铜杯

取得条件: 使用猛毒枪Mutator引爆1名敌人并且同时炸死3名敌人。

奖杯说明: 奖杯开启地点推荐章节“Graterford”中的关卡“The Pit”的下水道环形密室,玩家首先吸引住一大群Grim,然后使用升级过猛毒枪Mutator的蓄力攻击击中1个Grim,随之而来的连锁反应可以瞬间杀死大量的Grim,奖杯自然也会顺利开启。

Grasshopper Unit

铜杯

取得条件: 杀死5个正在跳跃中的Longleg。

奖杯说明: 奖杯开启地点推荐章节“Haven”中的关卡“Junkyard Defense”。当Longleg站着不动时,使用牛眼Bullseye的第2攻击模式锁定住目标,等到Longleg纷纷跳跃时快速开火,可以快速有效地开启该奖杯。

Sandman

铜杯

取得条件: 连续爆头杀死5个Grim。

奖杯说明: 奖杯开启地点推荐章节“St. Louis”中的关卡“Destroyed City”。在窗口拿到狙击枪Deadeye后朝窗外观察,对面建筑顶部正好站着5个站立不动的Grim,依次爆头杀死即可开启奖杯。

Body Count

铜杯

取得条件: 杀死1000个敌人。

奖杯说明: 在游戏通关前必然会开启。

Juggler

铜杯

取得条件: 让1名敌人同时遭受冰冻、猛毒和火焰伤害而死,并且累计完成过4次。

奖杯说明: 奖冰冻和猛毒的使用顺序不限,记得把火焰伤害留到最后施展,因为敌人身中火焰便会立即死亡。奖杯开启地点推荐章节“Graterford”中的关卡“The Pit”的下水道环形密室,首先使用猛毒枪第2攻击模式污染成群的Grim,然后趁Grim呕吐时快速切换冰冻枪冻住它们,最后朝冻成冰棍的Grim快速投掷燃烧瓶或使用火焰霰弹枪。总之各项属性攻击之间的衔接一定要流畅迅速,如果动作衔接慢了可能会导致奖杯无法开启。

Nothing But Net

铜杯

取得条件: 把手雷丢进篮球框内。

奖杯说明: 奖有篮球架的场景共有两处,玩家只要择1完成1次即可开启奖杯。第1处是章节“St. Louis”中的关卡“Widowmaker”,位置在场景中央空地内;第2处是章节“Graterford”中的关卡“Motorpool”,场景中凯美拉部队正在围攻1处人类监狱堡垒,而篮球架就在监狱堡垒左侧的角落内,很容易就能找到。

Medusa

铜杯

取得条件: 使用冷冻枪Cryogun冻住5名敌人,然后使用冷冻枪的第2攻击模式1发击碎5名敌人。

奖杯说明: 奖奖杯开启地点推荐章节“Graterford”中的关卡“The Pit”的下水道环形密室。

Bull in a China Shop

铜杯

取得条件: 冰冻并击碎3名Ravagers。

奖杯说明: 奖杯开启地点推荐章节“New York”中的关卡“Subway”。关卡初期就能看见3只Ravagers正在和Grim混战,使用冰冻枪彻底冻住Ravagers后用枪托敲碎,配合自杀大法可顺利开启奖杯。

Weaponsmith

铜杯

取得条件: 在单人模式中升满任意5种武器。

奖杯说明: 在游戏过程中必然会开启。

This is my Rifle

铜杯

取得条件: 在单人模式中升满任意1种武器。

奖杯说明: 在游戏过程中必然会开启。

Backstabber

铜杯

取得条件: 从背后暗杀掉20名敌人。

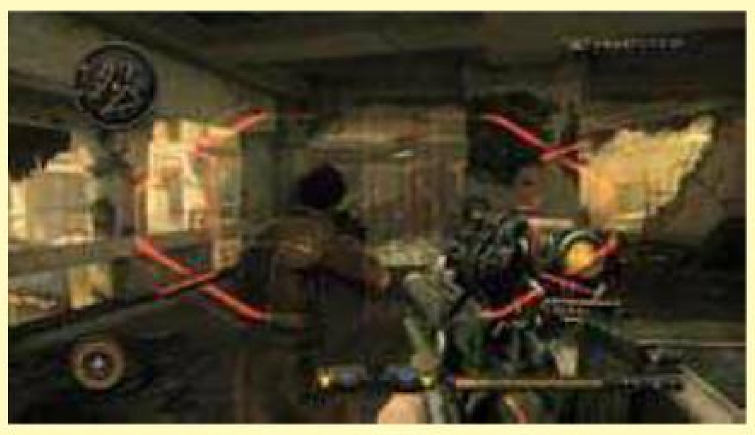
奖杯说明: 必须以近身格斗杀掉毫无防备的敌人,奖杯开启地点推荐两处,第1处是章节“Mt.Pleasant”中的关卡“Cliffs”;其次是章节“Graterford”中的关卡“Cellblock B”。配合自杀大法可顺利开启奖杯。

Toast

铜杯

取得条件: 使用升级过的狙击枪Deadeye的第2攻击模式1发杀死2名敌人,并且累计完成5次。

奖杯说明: 朝2名敌人的中间部位进行射击就有一定几率同时杀死它们,选择Grim数量比较多的关卡可轻易开启该奖杯.



Counter-Sniper
铜杯

取得条件：使用狙击枪Deadeye杀死20名凯美拉隐形狙击手。

奖杯说明：奖杯开启地点推荐章节“Mt.Pleasant”中的关卡“Forest”。玩家在关卡初期就身处密布狙击手的山谷中，配合自杀大法可顺利开启奖杯。

Electric Avenue
铜杯

取得条件：使用EMP手雷击落25个drones。

奖杯说明：奖杯开启地点推荐章节“Haven”中的关卡“Docks”。玩家静等drones靠近小船后投掷EMP手雷即可。

Warp Speed
铜杯

取得条件：使用闪电枪Atomizer的第2攻击模式杀死30名敌人。

奖杯说明：闪电枪Atomizer的第2攻击模式具备群杀效果，在敌人数量较多的场景内使用即可快速开启奖杯。

Feeling Lucky, Punk
铜杯

取得条件：使用左轮手枪Magnum的第2攻击模式1发炸死2名敌人，并且累计完成5次。

奖杯说明：左轮手枪从游戏初期开始就一直随身携带着，建议把左轮手枪升级之后再来进行挑战。多多使用左轮手枪对付体力较弱的Grim可快速开启奖杯。

Fireworks
铜杯

取得条件：使用火箭炮Wildfire的第2攻击模式1发炸死6名敌人。

奖杯说明：火箭炮Wildfire的第2攻击模式威力巨大，用来对付成群的Grim是最佳选择。奖杯开启地点推荐章节“New York”中的关卡“Subway”。

Boomstick
铜杯

取得条件：使用升级过的霰弹枪Rossmore的第2攻击模式1发烧死6名敌人。

奖杯说明：一定得是升到满级的霰弹枪，否则完全没有效果。奖杯开启地点推荐章节“Graterford”中的关卡“Cafeteria”。

Tag, You're It
铜杯

取得条件：使用牛眼Bullseye的第2攻击模式标记住敌人后再开枪杀死，累计完成40次。

奖杯说明：经常使用该武器即可快速开启奖杯。

Opportunity Knocks
铜杯

取得条件：利用环境杀死20名敌人。

奖杯说明：所谓利用环境杀死敌人就是射击爆裂球型根茎来炸死周围的敌人。奖杯开启地点推荐章节“New York”中的关卡“Subway”。地铁内有大量的爆裂球型根茎和Grim，反复刷数次即可开启奖杯。

Expert Sniper
铜杯

取得条件：单人模式中爆50个头。

奖杯说明：经常使用突击步枪Marksman或狙击枪Deadeye可快速开启奖杯。

Collector
铜杯

取得条件：收集10个日志。

奖杯说明：具体位置请参考前文单机部分攻略。

Bookworm
铜杯

取得条件：收集50%的日志。

奖杯说明：具体位置请参考前文单机部分攻略。

Waste Not
铜杯

取得条件：使用狙击枪Deadeye在不换弹匣的前提下完成5次爆头。

奖杯说明：可与奖杯“Sandman”同时开启。

Shoe Leather
铜杯

取得条件：累计行走30公里。

奖杯说明：在游戏过程中必然会开启。

Land, Sea, and Air
铜杯

取得条件：在旅途中乘坐过3种不同的交通工具。

奖杯说明：在在游戏过程中必然会开启。

Buckshot
铜杯

取得条件：使用霰弹枪Rossmore1发杀死2名敌人。

奖杯说明：使用升级过的霰弹枪会非常简单。

Access Denied
铜杯

取得条件：使用透视枪Auger的盾牌累计吸收1000点伤害。

奖杯说明：要注意是让盾牌吸收1000点伤害，而非抵挡1000发子弹。奖杯开启地点推荐章节“New York”中的关卡“C130 Crash”。敌人的火力配置非常强大，除了普通攻击外还混杂着火箭炮和狙击枪，可供盾牌吸收的伤害值非常高。升到满级的透视枪盾牌有3个，盾牌用完之后就自杀重新来过。

From the Hip
铜杯

取得条件：使用牛眼Bullseye或突击步枪Marksman不开镜盲射杀死50名敌人。

奖杯说明：在游戏过程中必然会开启。

Chamber Full of Death
铜杯

取得条件：使用左轮手枪的第2攻击模式1次炸死5名凯美拉士兵。

奖杯说明：在奖杯开启地点推荐章节“New York”中的关卡“Terraformer Core”。在关卡最后会发生1段剧情，主角会被倒挂在走廊铁板上，此时手中的左轮手枪拥有无限弹药。快速朝敌人聚集的地方连射数发后按R2引爆便能顺利开启奖杯。如果运气差没成功的话就重新再来1遍。

Helping Hands
铜杯

取得条件：在合作模式（Cooperative）中拯救重伤倒地的同伴20次。

奖杯说明：可运用单人双手柄战术，奖杯开启地点推荐章节“Haven”中的关卡“Main Street Defense”。首先让2P跑出屋外送死，接着操纵1P前去救援后再躲回屋子内，以此反复即可轻松开启奖杯。

联机模式综述

对战模式

相比于前作来说，《抵抗 3》削除了与队友共同杀怪的合作模式，只保留并加强了各类对战竞技模式。首次进入联赛界面，选择“Matchmaking”就能进入各类对战模式。对战模式大致分为 5 种，各模式都分为上、下两局来进行，交战双方轮流扮演人类和凯美拉军团。“Team Deathmatch”团队对抗模式最大支持 16 人同时进行，在 10 分钟限制时间内先杀满 1 万分的阵营获胜。“Deathmatch”为自由对战模式，从对战规模上细分为普通和小型两种，前者支持 16 人，后者则只支持 4 人。在 10 分钟内先杀满 30 人的玩家为胜利者。“Capture The Flag”抢旗模式支持 16 人进行，玩家阵营得深入敌方基地抢到旗帜并安全护送会自军基地才能获得 1 分，连续抢回 3 面旗帜就能获得胜利。“Breach”是破坏和防守模式，进攻方首先可以随意攻击地图内的两处 Node 的黄色核心，最后再攻击 Reactor 的核心，进攻方要在总死亡数消耗完 75 人次之前破坏全部 3 个装置才能获得胜利，至于防守方就得尽全力进行防御。“Chain Reaction”即是占点模式，双方要依次抢占地图中的数个据点，先占领所有据点的阵营获得胜利。至于“Classic Hardcore”模式则屏蔽所有技能和连杀奖励，玩家获得的法宝只有手中的武器和合理的战术。以上对战模式可以用 1 句话来总结：遇到好队友是福，遇到贪生怕死的队友就直接退出游戏吧！

“Private Game”模式可以自建地图，玩家可以自由建立和设定各种比赛，且可以随意邀请好友一同来进行游戏。当然最重要的一点需要说明，那就是在自建地图中获得的经验值依旧有效，如此一来想作弊、刷分、刷勋章的玩家可就有福气了，大家都懂得！（笑）“Change Loadout”是武器装备和技能的选择项目，玩家可在此搭配自己喜爱的作战装备。在“Edit Character”菜单内还可以自由搭配角色的外观、皮肤、称号以及战队前缀等杂项，除了部分需要在商店内和官网开启外，其余内容在升到满级前自然会解锁。

主武器 /Weapons

联机模式中有 10 种武器可供玩家使用，每种武器都附带 1 种副武器，并且所有武器都可升级至 3 星等级。等级越高的武器附带的特殊效果也越多，当然这些附带的效果也不全是实用的，下文则罗列出所有武器的基本数据和评价心得，希望能对各位玩家有所启发。

人类 /Huamn

M5A2 Carbine	
解锁等级	1
威力	50
射速	80
射程	60
移动速度	50
主弹药	144
副弹药	1

等级	效果	开启点数
★	按 R1 射击，R2 发射榴弹	0
★★	枪身装配刺刀，近身杀伤力大幅度提升，近身速度速度提升	5
★★★	按 R2 同时射出 3 枚榴弹	10

心得：初级玩家使用率较高的主力武器之一，总体性能较为平庸，附带榴弹的杀伤力不高，无法秒杀满血的敌人。此枪最大的优势就是 2 星等级下附带的刺刀，可以从各种角度近身秒杀你的对手。如果配合 3 连杀力场盾牌或隐形的连杀奖励的话，玩家便能化身为令人胆寒的“酷跑一刀流”战士。建议升级至 2 星等级即可满足基本的战斗需求。

Marksman	
解锁等级	4
威力	65
射速	0
射程	75
移动速度	50
主弹药	108
副弹药	1

等级	效果	开启点数
★	按 R1 为 3 发连射，R2 发射迷你炮塔	1
★★	枪身装配高精度瞄准镜，射击命中率大幅度提升	5
★★★	提升迷你炮塔的攻击力	10

心得：突击步枪爱好者的终极选择，与任何中远射程武器对射都毫不逊色。3 发连射的射击模式可以轻松对付中远距离的敌人，如果在近身遇敌时能果断运用盲射的话，也能发挥出非凡的战斗力。至于附带的迷你炮塔的杀敌效率远没有主动技能中的“Turret”高，所以建议在初期只升到 2 星等级，可省下大量的升级点数。

Rossmore	
解锁等级	4
威力	85
射速	50
射程	25
移动速度	50
主弹药	16
副弹药	1

等级	效果	开启点数
★	按 R1 为单发，R2 发射震荡弹	1
★★	子弹附带火焰属性，可对敌人产生持续伤害	5
★★★	震荡弹升级为燃烧弹，且攻击范围提升	10

心得：霰弹枪的优点和缺点，想必各位玩家早就心知肚明。在联机模式中无法 1 枪秒杀满血的敌人，使用未升级的霰弹枪在平均网速下基本需要 2~3 枪才能杀死敌人，极其考验玩家的跑位和射击精度。霰弹枪升至 2 星等级后才能体现出强大威力，就算第 1 枪无法秒杀你的对手，那么子弹附带的火焰伤害也会帮你扫清障碍。副武器震荡弹可以瞬间模糊对手的视线，在实际对战中可以先发制人。

HE.44 Magunm	
解锁等级	15
威力	60
射速	70
射程	60
移动速度	65
主弹药	24
副弹药	–

等级	效果	开启点数
★	按 R1 射击，R2 可以引爆子弹，子弹最多同时嵌入 6 颗。	1
★★	嵌入式弹头亮度更为明显，爆炸威力小幅度提升	5
★★★	击中目标后额外产生 1 枚爆炸子弹	10

心得：左轮手枪在单机模式中是神枪，但在联机模式中就不是那么回事了。在通常情况下要连续命中 4~5 发甚至更多发才能直接杀死对手，而想连续命中移动快速的对手谈何容易，此外按 R2 引爆子弹的威力也不尽如人意，在场面混乱的情况下还容易误伤自己。总之此枪在 1VS1 时胜率很低，并不推荐使用。

Mutator	
解锁等级	20
威力	70
射速	85
射程	60
移动速度	40
主弹药	128
副弹药	1

等级	效果	开启点数
★	按 R1 发射猛毒弹，R2 发射毒雾	1
★★	被猛毒枪杀死的敌人会变成移动人肉炸弹	5
★★★	毒雾效果持续时间和攻击范围小幅度提升	10

心得：猛毒枪属于比较另类的武器，玩家开枪速度越快，则毒弹发射速度就越快。在普通网速下需要 7~8 枪才有可能击毙 1 名满血敌人。蓄力发射出的子弹具有模糊对手视线的效果，如果第 1 发能顺利命中敌人的话，那么接下来就好办了。附带的毒雾同样具有模糊敌人视觉的效果，用来对付扎堆的敌人只能起到辅助杀敌的作用。至于 2 星等级下使敌人变成人肉炸弹后并不会马上爆炸，一般情况下很难炸到其他敌人。

奇美拉 /Chimeran

Bullseye	
解锁等级	4
威力	40
射速	90
射程	50
移动速度	60
主弹药	160
副弹药	2

等级	效果	开启点数
★	按 R1 发射，R2 可在敌人身上做子弹追踪标记	1
★★	子弹命中目标时附带爆裂效果，攻击力轻微提升	5
★★★	标记 1 名敌人的同时自动标记住附近的另 1 名敌人	10

心得：初级玩家使用率较高的主力武器之一，射速超快但威力较低，举枪射击时枪口抖动幅度比 M5A2 Carbine 略高，在使用时注意压低枪口。副武器子弹追踪标记稍显鸡肋，对玩家的操作要求挺高，如果能做到第 1 时间快速标记，然后与敌人兜圈子周旋时持续开枪的话，才能真正体现出不俗的效果。3 星等级下可同时标记两名敌人，这对玩家来说虽然有很大的帮助，但是弹药消耗速度也是非常惊人的，所以不推荐升到满级。

Deadeye	
解锁等级	4
威力	100
射速	30
射程	100
移动速度	50
主弹药	25
副弹药	1

等级	效果	开启点数
★	按 R1 发射超音速能量弹，R2 发射高能质子光束	1
★★	举枪状态下自动标记出敌人的头部位置，瞄准镜升级为可调节倍率模式	5
★★★	高能质子光束可穿透墙壁之类的坚固物体	10

心得：狙击枪是联机模式中射程最远的武器，打中身体两枪毙命，打中头部 1 枪毙命，副武器高能质子光束只要命中敌人就是一击必杀。由于狙击手不擅近战，所以在实战中请务必装备“Strapped”技能，也就是双武器技能，多携带 1 把突击步枪可大幅提升近战生存率。3 星等级下的高能质子光束可以穿透较薄的物体，但是无法穿透泡泡防御罩和 3 连杀力场盾牌。

Atomizer	
解锁等级	35
威力	35
射速	100
射程	20
移动速度	50
主弹药	150
副弹药	1

等级	效果	开启点数
★	按 R1 发射短波闪电束，R2 设置重力陷阱	1
★★	短波闪电束可同时伤害复数敌人	5
★★★	重力陷阱消耗完毕后会自爆	10

心得：闪电枪的操作方式和战斗功效与霰弹枪类似，同属于近战压制型利器。由于在释放短波闪电束时电弧火花相当显眼，所以极容易遭到围攻，比较适合在混战场景中施展威力。副武器重力陷阱的作用非常明显，在敌人扎堆的地方或是关键通道内快速设置，可持续伤害并减缓敌人的推进速度，严重扰乱敌方的阵脚。

Wildfire	
解锁等级	40
威力	80
射速	20
射程	90
移动速度	30
主弹药	15
副弹药	1

等级	效果	开启点数
★	按 R1 锁定发射，R2 可遥控引爆飞行过程中的导弹	1
★★	按 R1 发射数枚小型导弹自动攻击复数敌人	5
★★★	按 R2 发射中型炮弹，威力和攻击范围提升	10

心得：火箭炮的单体攻击力很恐怖，通过自动锁定命中目标就是一击必杀，缺点是锁定目标需要等待片刻，此时很容易被敌人暗算。火箭炮非常适合对敌方阵地进行无差别压制，尤其是升级后的火箭炮配合使用副武器，在敌人较为集中的区域内有着显著的辅助杀敌效果。如果玩家的队伍中能配备至少 1 名火箭炮手可强化整支小队的火力输出。

Cryogun	
解锁等级	45
威力	20
射速	90
射程	30
移动速度	50
主弹药	180
副弹药	–

等级	效果	开启点数
★	按 R1 发射冷冻流，R2 发射空气波	1
★★	冷冻流可同时伤害复数敌人并且威力提升	5
★★★	空气波升级为强力冰冻空气波，攻击范围大幅度提升	10

心得：冰冻枪属于冷门武器，孱弱的攻击力使其在面对任何武器时都难以胜任。冰冻枪的主要用途是协助杀敌，持续产生的冷冻流可将敌人的行动速度降至最低点。3 星等级下的副武器空气波可形成大量的冰块，既能冰冻眼前的敌人又能阻挡其余敌人的进攻步伐，在各类特殊对战模式中具有极强的扰敌效果。由于解锁等级较高，届时感兴趣的玩家可拿来一试身手。

手雷 /Grenade

Shrapnel grenade	
解锁等级	初期拥有

人类的自制手雷，具有秒杀效果。

Hedgehog grenade	
解锁等级	6

凯美拉的手雷，在联机模式中改为陷阱触发式，可以预先设置在地面，当敌人靠近时会自动引爆。

Smoke grenade	
解锁等级	10

烟幕弹在抢旗、破坏和占点等模式中具备一定的战术功效。

EMP grenade	
解锁等级	25

电磁脉冲手雷可使敌人身上或设置在地面的电子装置失灵，比如 3 连杀能量盾牌、炮塔、弹药恢复和体力恢复装置等，但是对于敌人设置的泡泡防御罩却无能为力。

Molotov	
解锁等级	30 级

燃烧瓶落地后会形成火墙，火焰对敌人和自己都会造成持续性伤害。

支援技能 /Support Ability

支援技能属于主动技能，在比赛中按←来启动，果持续时间和技能冷却时间的皆为 20 秒。所有战斗技能的开启点数为 1 点，技能升级皆为 5 点。

Ammo Beacon	
解锁等级	5
★	按←在原地展开弹药补给网，可为自己和队友补充主武器弹药
★★	弹药补给网范围提升，并且可补充副武器和手雷

Bubble Shield	
解锁等级	5
★	按←在原地展开 1 个全封闭的泡泡防御罩
★★	泡泡防御罩的耐久度和范围提升

Spotter	
解锁等级	8
★	按←启动侦察视野，被捕捉到的敌人轮廓会被提亮并显示在队友的雷达上
★★	可同时标记两名敌人

Decoy	
解锁等级	12
★	按←在原地释放出 1 个自己的虚拟人像
★★	当敌人接近你设置的虚拟人像时会发生爆炸

Heal Beacon	
解锁等级	18
★	按←在原地展开生命回复网，可回复自己和队友的体力
★★	生命恢复网的范围和回复速度提升

Radar Beacon	
解锁等级	28
★	按←在原地设置雷达站，可侦测到一定范围内敌人的位置
★★	可精确探测到敌人所面对的方向

Bust and Thrust	
解锁等级	17
★	按←可做出 1 个挑衅动作用来羞辱对手

战术技能 /Tactical Ability

战术技能属于主动技能，在比赛中按→来启动，效果持续时间和技能冷却时间的皆为 20 秒。所有战斗技能的开启点数为 1 点，技能升级皆为 5 点。

Lightning Shield	
解锁等级	5
★	按→在玩家腰部形成闪电光环，可对正在近身伤害玩家的敌人给予闪电伤害反馈
★★	新增 1 个闪电光环，可对两名敌人造成伤害

Doppelganger	
解锁等级	5
★	按→可在玩家左侧生成 1 个幻影，遭到敌人攻击时会不停闪烁
★★	提升幻影的效果持续时间和耐久度

Dash	
解锁等级	22
★	按→可向前瞬移 10 米
★★	技能冷却时间缩短至 15 秒

Assassin	
解锁等级	32
★	按→使所持武器变为消音状态，开枪不会显示在敌人雷达上
★★	按→可伪装成敌人的造型，在射击或受到伤害时会显出原形

Turret	
解锁等级	38
★	按→可设置 1 个自动机枪炮塔
★★	自动炮塔升级，可发射火箭弹

Thermal Vision	
解锁等级	42
★	按→启动透视视野，可在特定范围看到躲在墙后的敌人
★★	使炮塔也能发现躲在墙后的敌人

Dance on Your Grave	
解锁等级	40
★	按→可做出 1 个挑衅动作用来羞辱对手

个人属性 /Personal Attribute

个人属性属于被动技能，玩家只能装备 1 种。所有个人属性技能的开启点数为 1 点，技能升级皆为 5 点。

Bandolier	
解锁等级	5
★	提升主武器的弹药携带量
★★	提升副武器的弹药携带量

Leaper Corpse	
解锁等级	7
★	玩家死亡后从尸体中爆出 3 只 Leaper
★★	玩家死亡后从尸体中爆出 4 只 Leaper，其中两只会喷毒液

Gunslinger	
解锁等级	19
★	提升跑动中射击的精确度
★★	提升所有武器的弹药填装速度

Body Armor	
解锁等级	21
★	提升玩家体力值，降低移动速度
★★	提升移动速度

Tracker	
解锁等级	25
★	标记出地面上的敌人红色脚印
★★	新脚印用暖色调标记，旧脚印用冷色调标记

Vital Signs	
解锁等级	31
★	当看到敌人的名字时同时可见到敌人的体力值
★★	可看到敌人装备的战术技能

Hazmat Suit	
解锁等级	37
★	降低爆炸攻击对玩家所造成的伤害
★★	Bullseye 标记子弹和 Magunm 的爆裂子弹无法嵌入玩家身上，同时对火焰、猛毒和冰冻伤害免疫

Demolitions	
解锁等级	43
★	提升爆炸性武器和手雷的威力
★★	提升爆炸性武器和手雷的有效杀伤范围

Tactician	
解锁等级	49
★	缩短玩家所装备的战术技能的冷却时间
★★	延长玩家所装备的战术技能的持续时间

Over Time	
解锁等级	35
★	额外获得少量经验加成，同时提升所有主动技能的冷却时间

Blood Rage	
解锁等级	51
★	额外获得少量经验加成，同时体力值无法自动回复，除非采用近身格斗杀死 1 名敌人

Technophobe	
解锁等级	56
★	额外获得少量经验加成，同时玩家状态、武器技能状态、雷达地图和目标指引信息全部被屏蔽

战斗属性 /Combat Attribute

战斗属性属于被动技能，玩家只能装备 1 种。所有战斗属性技能的开启点数为 1 点，技能升级皆为 5 点。

Scavenger	
解锁等级	5
★	可从敌人尸体上获得主武器弹药补给和医疗包
★★	可从敌人尸体上获得副武器弹药补给

Scan Jammer	
解锁等级	5
★	在限定范围内干扰敌人雷达
★★	敌人使用“Spotter”或“Thermal Vision”技能时无法侦测到你

Air-cooled Barrel	
解锁等级	9
★	提升所有武器在举枪精确射击时的射速
★★	提升举枪精确射击时的移动速度

Berserker	
解锁等级	13
★	连杀奖励中的所需连杀数减 1
★★	提升减杀奖励的持续时间

Strapped	
解锁等级	14
★	可同时携带 2 把武器
★★	可同时携带 3 把武器

Grenadier	
解锁等级	27
★	可同时携带 2 种手雷
★★	可同时携带 3 种手雷

Patience	
解锁等级	34
★	武器准心停留在敌人身上的时间越长，可提升越多的额外伤害值
★★	缩短获得最大额外伤害值的时间

Team Player	
解锁等级	39
★	提升支援技能的有效范围
★★	提升支援技能的持续时间

Sloth	
解锁等级	30
★	额外获得少量经验加成，同时冲刺奔跑速度减半

Travel Light	
解锁等级	44
★	额外获得少量经验加成，同时无法拣武器

Wanted	
解锁等级	47
★	额外获得少量经验加成，同时玩家永远显示在敌人的雷达上

推荐套装

蹲点流套装	
主武器	Marksman
手雷	Hedgehog grenade
支援技能	Ammo Beacon/Radar Beacon
战术技能	Turret
个人属性	Body Armor
战斗属性	Air-cooled Barrel

评价：所谓蹲点就是占据有利位置以不变应万变，触发式手雷、炮塔和迷你炮塔都是用来看后路的法宝，至于雷达站则可以轻松探测到隐形的敌人，基本上可让敌人无法顺利偷袭到你，此套装适用于各类模式。

冲锋流套装	
主武器	M5A2 Carbine/Bullseye/Rossmore
手雷	Shrapnel grenade
支援技能	Bubble Shield
战术技能	Doppelganger/Assassin
个人属性	Gunslinger/Hazmat Suit
战斗属性	Scavenger/Air-cooled Barrel

评价：冲锋流玩家的战场存活率向来不高，在混乱的场景中能连杀 3 人实属不易。泡泡防御罩可以随时抵御敌人的冷枪，消音和伪装技能非常实用，在尾行偷袭敌人时屡试不爽。此套装适用于“Deathmatch”和“Team Deathmatch”模式。

狙击套装	
主武器	Deadeye
手雷	Smoke grenade
支援技能	Spotter
战术技能	Doppelganger/Turret
个人属性	Bandolier
战斗属性	Strapped//Air-cooled Barrel

评价：由于狙击手的近战能力过于薄弱，所以装备装双武器技能可以完全弥补劣势。侦察视野可以帮助玩家快速索敌，就算没成功杀到人，也能赚到接近于杀敌经验的协助侦察经验，不至于空手而归。此套装适用于“Capture The Flag”和“Breach”模式。

支援套装	
主武器	Mutator/Atomizer/Wildfire/Cryogun
手雷	EMP grenade/Molotov
支援技能	Ammo Beacon/Heal Beacon/Radar Beacon
战术技能	Turret
个人属性	Body Armor
战斗属性	Scan Jammer

评价：完全以牺牲战斗力为前提，纯粹用来支援前线作战的队友们。玩家要除了要频繁使用副武器来压制敌人之外，弹药回复、体力回复、侦察和干扰等重任全都要大包大揽。此套装适用于“Chain Reaction”和“Breach”模式。

连杀奖励 /Killstreaks

连杀奖励是 FPS 游戏中必不可少的经典系统，本作中的连杀奖励种类大致有 3 种，并且 1 条命最多使用 1 遍。连杀奖励的效果持续时间为 30 秒，时间消耗完毕或被敌人杀死则立即失效。

连杀数	连杀奖励	效果
3	Assault Shield	正面 180 度防御的能量护盾，可抵挡普通子弹、手雷、刀刺和各类属性伤害，弱点是被 EMP 手雷击中会失效数秒
3	Cloak	隐形衣有数秒的启动时间，启动完毕后则完全进入隐形状态，攻击敌人或受到伤害时会显露真身，侦察技能“Spotter”探测不到你，但“Radar Beacon”技能却可以侦测到你
6	Auger	3 星等级的透视枪可透视穿墙杀敌，也可轻松射穿泡泡防御罩，可设置带有攻击能力的能量盾牌，且最多同时设置 3 块盾牌
9	Combat Armor/Mutate	玩家变身为手持加特林榴弹枪的盔甲战士或强悍兽人，可轻松秒杀眼前的所有敌人。不过虽然体力值超高，但是依旧能被敌人杀死

勋章奖励 /Medals

在联机模式中完成特定挑战项目可获得相应的勋章，每获得 1 个勋章就会获得 15 点 Credits，从而可以在商店中购买各种游戏内置的奖励物品。

勋章名称	达成条件
Medic	设置生命回复网（Healing Beacon），并累计回复 1000 点体力
Quartermaster	设置弹药补给网（Ammo Beacon），并累计补充 1000 发弹药
Right on Top Of Us !	设置雷达站（Radar Beacon），并累计完成 50 次助攻
Security System	设置炮塔累计杀死 25 人
Blowing Bubbles	设置泡泡防御罩（Bubble Sheild）吸收 5000 点伤害值
Extra Eyes	使用侦察视野（Spotter）完成 50 次助攻
Hologram	累计杀死 25 名首先击中你的幻影（Doppelganger）的敌人
Spy	装备升级过的 Assassin 技能在敌人背后以近身格斗方式杀死 5 名敌人
Decoy	累计杀死 5 名距离自己的虚拟人像（Decoy）10 米范围内的敌人
Tazer	累计杀死 5 名被闪电光环（Lightning Sheild）致晕的敌人
Ninja Shoes	使用伪装技能（Assassin）杀死 25 名敌人
Predator	使用透视视野（Thermal Vision）发现并杀死 25 名敌人
Bemoman	装备 Demolitions 技能累计达成 1000 点爆炸伤害值
Thick Skinned	装备 Hazmat Suit 技能吸收 1000 点伤害值
Going Berzerk	装备 Berserker 技能完成 5 次 5 连杀
Hipshooter	装备 Gunslinger 技能盲射杀死 50 名敌人
From Hell’s Heart	装备 Leaper Corpse 技能杀死 5 名敌人
Hunter	装备 Tracker 技能杀死 50 名被成功追踪的敌人
Sublime Tactician	装备 Tactician 技能时使用 50 次战术技能
Rapid Fire	装备 Air-Cooled Barrel 技能杀死 50 名敌人
Jammer	累计杀死 50 名雷达正在被干扰的敌人
Hyena	装备 Scavenger 技能从敌人尸体上捡到 500 个医疗包或弹药
Patient	装备 Patience 技能完成 5 次最高额外杀伤的攻击
Strapping	装备 Strapped 技能杀死 50 名敌人
Tis But a Scratch	装备 Body Armor 技能吸收 1000 点伤害值
Works Wells With Others	装备 Team Player 技能使用 50 次支援技能
Marathon	完成 1 次马拉松
Pyromaniac	使敌人身上着火完成 50 次
Flame Retardant	从火焰伤害中幸存的次数达到 500 次
Armory	购买并升级过所有 10 把武器
Engineer	携带任意 3 把升级过的武器完成 1 局比赛
Patriot	完成 5 次“Capture the Flag“模式
Power House	完成 5 次“Breach”模式
Time Bomb	完成 5 次“Chain Reaction”模式
World Tour	在 6 个不同的地图中完成 1 局比赛
Xenophile	使用 Bullseye、Auger 或 Deadeye 杀死 200 名敌人
Xenophobe	使用 M5A2 Carbine、Magnum、Rossmore 或 Marksman 杀死 200 名敌人
Toxic	使用 Mutator 或 Cyrogun 杀死 200 名敌人
Pyrotechnic	使用爆炸类武器或火焰属性武器杀死 200 名敌人
Survivor	在线等级升至 10 级

注：以下勋章需在在 Remnant 模式中达成

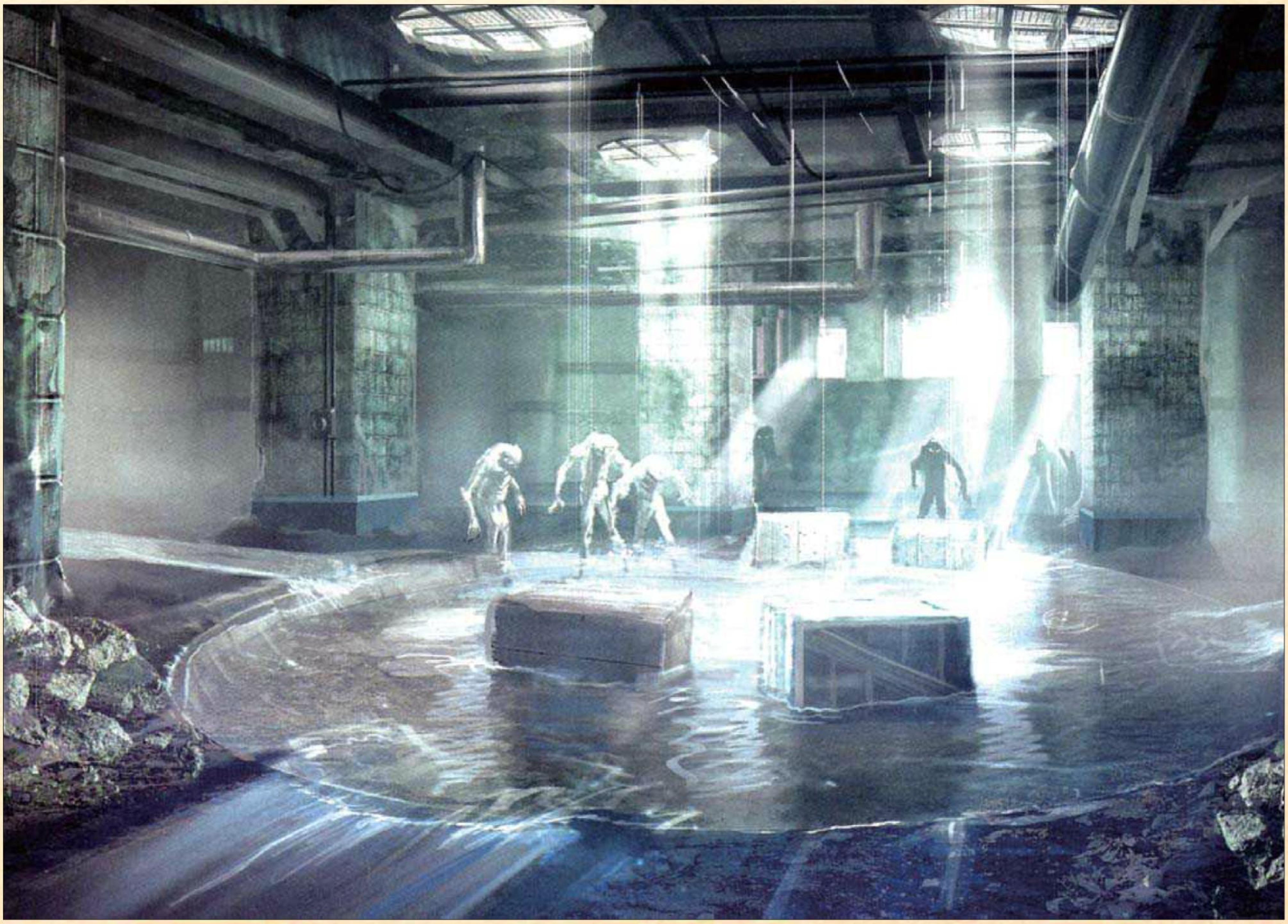
勋章名称	达成条件
All Knowing	使用 Spotter 和 Thermal Vision 技能完成 500 次助攻
Precision Sniper	装备 Vital Signs 技能并使用狙击强杀死 500 名敌人
Bombardier	装备 Demolitions 和 Grenadier 技能并使用手雷杀死 500 名敌人
Able Bodied	装备 Tactician 和 Team Player 技能并使用支援或战术技能超过 1 小时
Biohazard	装备 Hazmat Suit 技能并使用猛毒枪杀死 500 名敌人
Live Wire	在跑跑盾牌中使用 Lightning Shield 技能达到 500 次
Ambush	使用 Decoy 技能时依靠自动炮塔杀死 500 名敌人
Agent	装备 Assassin 和 Scan Jammer 技能杀死 500 名敌人
Double Double	装备 Doppelganger 和 Strapped 技能杀死 500 名敌人
Arsenal	装备 Strapped 技能并使用 Ammo Beacon 技能 500 次
Scrounger	装备 Scavenger 和 Bandolier 技能并捡起弹药 500 次
Gun Tech	装备 Gunslinger 和 Air–Cooled Barrel 技能杀死 500 名敌人
Immortal	装备 Body Armor 技能并在生命回复网中吸收 2000 点伤害值
Raptor	装备 Tracker 技能并施展 500 次 Dash 技能
Gravedigger	装备 Grenadier 或 Leaper Corpse 技能完成死后歼敌 500 次

战斗肩章 /Ribbons

在 1 局比赛中完成特定的挑战项目可开启肩章，肩章没有实际用途，只是作为玩家个人辉煌战绩的一种象征。相同的肩章可以重复获得，没有数量限制。

肩章名称	达成条件
Headshot	完成 1 次爆头杀
Savior	救下 1 名正在被攻击的队友
Retribution	杀死 1 名杀死过你的敌人
Post–mortem	与敌人同归于尽
Double Kill	4 秒内连杀 2 名敌人
Serial Kill	4 秒内连杀 4 名敌人
Slaughter	4 秒内连杀 5 名敌人
Blood Bath	4 秒内连杀 6 名敌人
Massacre	4 秒内连杀 7 名敌人
Eradicate	4 秒内连杀 8 名敌人
Obliterate	4 秒内连杀 9 名敌人
Exterminate	4 秒内连杀 10 名敌人

肩章名称	达成条件
Dream Crusher	杀死 1 个刚完成 5 连杀的敌人
Bounty Hunter	杀死 1 个刚完成 6 ~ 10 连杀的敌人
Underdog	杀死 1 个正在使用 9 连杀奖励的突变敌人
Maniac	连杀 10 名敌人
Epidemic	连杀 20 名敌人
Flawless	连杀 30 名敌人
Trigger Happy	完成第 1 杀
Defender	杀死 1 名试图靠近你正在保护的装置的敌人
Nemesis	连续 3 次杀死同 1 名敌人
Accomplice	1 局比赛内助攻次数最多
Spectre	1 局比赛内获得最高 K/D 值
Strategist	1 局比赛内使用过所有的连杀奖励
Primarch	1 局比赛内获得最高分
Denied	杀死 1 名正在使用连杀奖励的敌人
Knocked Out	1 条命近身格斗杀死 5 名敌人
Tag You’re it	使用 Bullseye1 命杀死 5 名敌人
Marked	使用 Marksman1 命杀死 5 名敌人
Point Blank	使用 Rossmore1 命杀死 5 名敌人
Eagle Eye	使用 Deadeye1 命杀死 5 名敌人
Nothing Left	使用 Wildfire1 命杀死 5 名敌人
Infected	使用 Mutator1 命杀死 5 名敌人
Chilled Out	连续杀死 5 名被冰冻的敌人
Charged Up	使用 Atomizer1 命杀死 5 名敌人
Vandal	摧毁 1 个敌人的炮塔、生命回复装置、弹药补给装置或虚拟人像装置
Heale	1 条命内回复 200 点体力值
Supplier	1 条命内补给 200 发弹药
Comsat	1 条命内完成 5 次雷达站助攻或直接击杀
Fire and Forget	依靠炮塔杀死 1 名敌人
Spotter	让队友杀死 1 名被你侦察到的敌人
Great Wall	使用泡泡盾防御罩吸收 350 点伤害值
Shield Breaker	破坏敌人的泡泡防御罩、3 连杀盾牌或是 6 连杀 Auger 释放的能量盾牌：
Infiltrator	在“Chain Reaction”模式中连续占领 3 个点
Turkey	在“Capture the Flag”模式连续抢回 3 面旗帜
Surge	在“Breach”模式中对 Node 造成 500 点伤害值
Blackout	在“Breach”模式中对 Reactor 造成 500 点伤害值



DVD光盘内容介绍

欢迎使用《PS3 专辑》Vol.16 数据 DVD 光盘，本光盘为 PC、PS3 两用光盘，内容包括影像集结、美图集结、音乐集结、主题集结和特别附赠五大部分，其中影像、图片和音乐可在 PS3 上直接使用。

[影像集结]

内容包括 《最终幻想 XIII–2》、《未知海域 3 德雷克的诡计》、《上古卷轴 V 天际》、《黑暗之魂》、《迪士尼 宇宙》、《火影忍者 疾风传 终极风暴》、《二之国 白色圣灰的女王》、《杀手 赦免》、《极品飞车 亡命天涯》、《索尼克 世代》、《皇牌空战 突击地平线》等 11 段高清影像。

使用指南 光盘中提供的全部为 720p 以上分辨率的高清视频，使用者可直接将光盘放入 PS3 主机内欣赏这些高清视频，还可将其拷贝进 PS3 主机的硬盘中。如果您的电脑无法流畅播放这些视频，那可能是您的电脑配置不够高，或是播放器问题，建议直接使用 PS3 观看。

[美图集结]

内容包括 壁纸部分包括《抵抗 3》、《刺客信条 启示录》、《战地 3》、《战锤 40000》、《狂暴》、《美国队长 超级战士》、《海岛大亨 4》、《杀出重围 人类革命》、《死亡岛》、《上古卷轴 V 天际》、《街头霸王对铁拳》、《未知海域 3 德雷克的诡计》、《我还活着》、《质量效应 2》、《鬼泣 DMC》等多款游戏的 40 余张精选游戏壁纸；另有《ToHeart2 DX PLUS》、《战神 斯巴达之魂》原画，以及《美国队长》原画等总共近 700 张美图供各位欣赏。

使用指南 光盘中提供的壁纸全都是可完美适应 PS3 分辨率的图片，使用者可直接将光盘放入 PS3 主机内欣赏，或将其拷贝至 PS3 的硬盘中作为壁纸。

[音乐集结]

内容包括 《无尽传说》OST& 主题曲 CD、《英雄不再》与《英雄不再 2》OST 和《幻境神界 大天使的崛起》的原声音乐集，乐曲总数超过 160 首。

使用指南 光盘中提供的 PS3 游戏原声均为 MP3 文件，使用者可以直接将光盘放入 PS3 或电脑光驱中欣赏，也可拷贝至便携播放设备中，欣赏起来更为方便。

[主题集结]

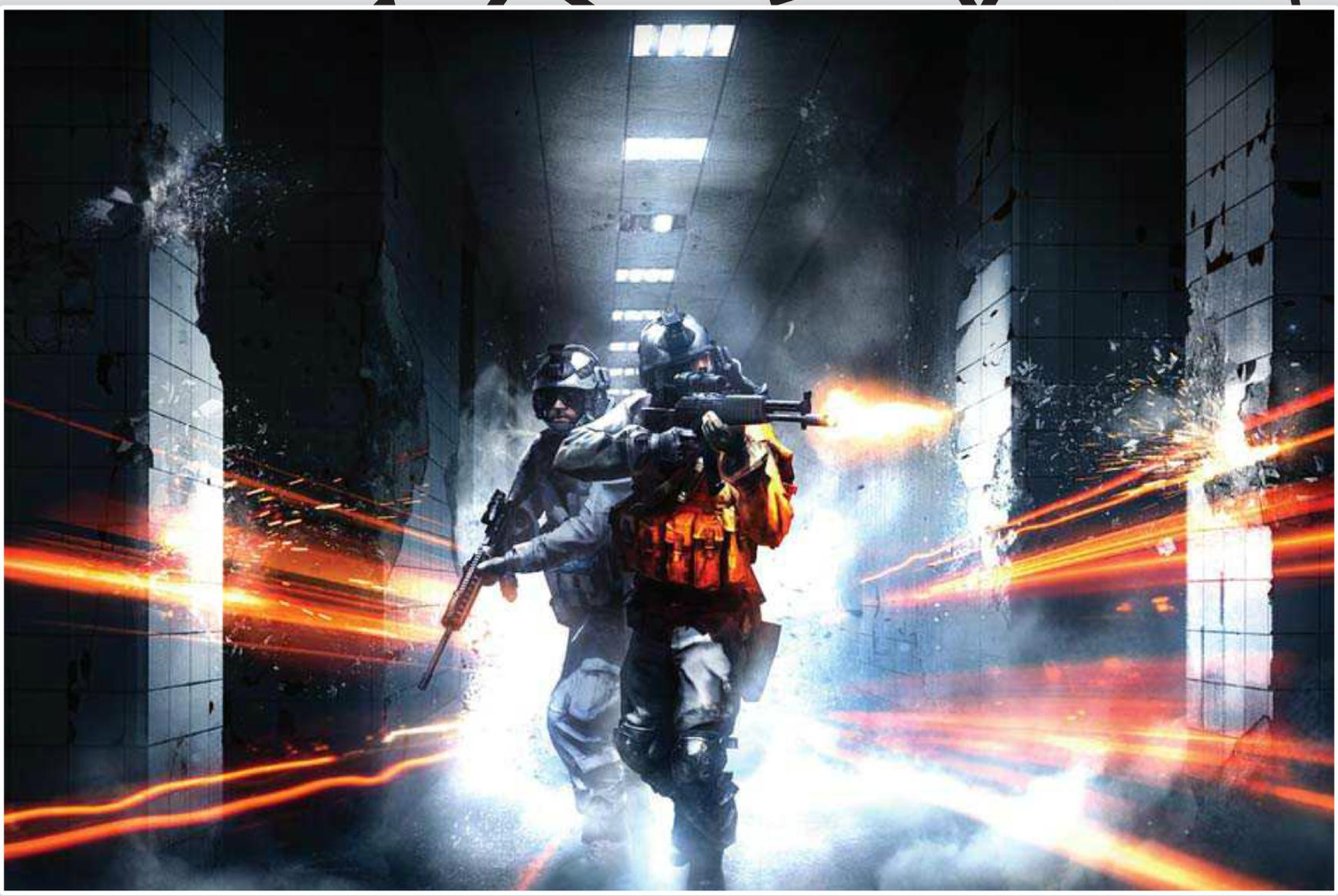
内容包括 《无尽传说》、《蝙蝠侠 阿克汉姆城》、《COD 现代战争 3》、《GT 赛车 5》、《狂暴》、《黑暗之魂》、《生化危机 4》、《职业进化足球 2012》、《真 · 三国无双 6》、《战地 3》、《小小大星球 2》、《凯瑟琳》、《上古卷轴 V 天际》、《合金弹头》、《质量效应 2》、《黑道圣徒 3》、《战地 3》等游戏的主题，还有电影、动漫和艺术主题，总计 70 多个，并加入了主题效果图的预览。

使用指南 光盘中的主题无法直接在 PS3 中进行复制，如需使用，必须先将光盘放进电脑光驱，然后在 U 盘、PSP 等移动存储设备的根目录下建立“/PS3/THEME”文件夹，再将准备拷入 PS3 的主题文件（“.p3t”后缀的文件）复制到该文件夹下，将存储设备与 PS3 连接后，就能在“主题设置”中选择安装自己喜欢的主题了。如果有兴趣，您还可以使用光盘中附带的主题制作工具制作自己喜爱的主题，当然，在这个文件夹内我们还为您准备了这两个工具的使用教程。

特别附赠

内容包括 “奖杯图标大集合 16”收录了《ToHeart2 DX PLUS》、《分裂细胞 混沌理论 HD》、《分裂细胞 明日潘多拉 HD》、《分裂细胞 HD》、《黑暗虚空》、《狂野西部 大毒枭》、《绿灯侠》、《战神 起源收藏版》、《汽车总动员 2》、《破坏者》等 13 个游戏的奖杯图标，格式为 PNG，总数达 400 多个。另有《汽车总动员 2》特工包收集视频攻略指南，格式为 mp4，拷贝后也可在电脑上观看。

使用指南 “奖杯图标大集合”中包括的游戏均是 PS3 专辑制做过攻略研究或奖杯攻略的游戏，设计精美有趣的图标值得大家收藏和鉴赏。



ISBN 978-7-89471-415-2
PS3专辑光盘定价：32元（DVD+手册）